REVISTA GRATUITA DE VIDEOJUEGOS Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL

PRESS START

¡YA LLEGA! NINTENDO DS LITE

:: Nº4 Junio06 ::

ESPECIAL

E3: LA MECA DEL VIDEOJUEGO

SONY, MICROSOFT Y NINTENDO MUESTRAN SUS CARTAS



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

Análisis

- POKEMON LINK
- APE ESCAPE 3
- DESPERADOS 2
- CHIBI ROBO
- ... ¡MÁS!

... Y ADEMAS

- Noticias
- Cine
- Opinión

CONCURSO NINTENDO DS + ANIMAL CROSSING





www.press-start.es

EDITORIAL



Este año el E3 no ha defraudado, cada 5 años aproximadamente se produce un cambio generacional en cuanto a consolas se refiere, y en esta ocasión no ha sido menos. Playstation 3 ha presentado ya sus primeros títulos movidos por la propia consola, X-Box 360 ha demostrado seguir un buen camino, ahora mismo tiene un buen catálogo de juegos disponibles y tienen auténticos juegazos en desarrollo para arropar la consola y por último Nintendo ha asombrado todos los asistentes de la feria con el nombre final de Nintendo Revolution que pasa a llamarse Wii a secas y su revolucionario control. La cosa promete, esta nueva generación va a traer muchas novedades y esto los "jugones" lo vamos a agradecer.

Las desarrolladoras de software,tampoco han querido quedarse atrás y han mostrado el apoyo necesario a la nueva generación, presentando nuevos capitulos de sus sagas más conocidas, corriendo por los circuitos de las nuevas máquinas, eso si, sin olvidarse de las consolas "veteranas", en definitiva un espectáculo innolvidable, que pronto podremos tener entre manos. Ya falta menos.

Eduardo Sopena
Director Press Start.

Press Start es una publicación mensual gratuita que se puede consegur en quioscos de prensa y en determinados lugares, consulta nuestra página web para más información. Igualmente desde la web puedes descargar la revista en formato PDF para leerla comodamente en tu ordenador, o conocer los ganadores de los concursos.

SUMARIO JUNIO

Staff | Press Start

• **Director:** Eduardo Sopena •
• **e-mail:** eduardo.sopena@press-start.es •
• **Maquetación:** Juan Manuel Zarza • **Redacción:** Roberto Zarza, Luis Agudo, Daniel Nieva• **e-mail:** revista@press-start.es
• **Correción:** Emilio Fernandez de Villegas • **Departamento de Recursos Humanos:** Ana Araque • recursoshumanos@press-start.es•
• **Departamento Publicidad y Marketing:** Angel Caceres, Maribel Rama • **Tlfs:** 916 569 625 - 692 162 374 •
• **email:** angel.caceres@press-start.es • maribel.rama@press-start.es • press-publi@press-start.es •
• **Colaboradores:** David Zapata, Ana Montes, Vanesa Alonso• **Imprime:** M3 Suministros •
Press Start no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores.
Press Start es una marca registrada de Editorial Soto, S.L.
Depósito legal: M-9503-2006



PRESS START

ESPECIAL E3 2006



Año tras año los medios especializados y los usuarios disfrutamos del E3 y de las novedades que nos trae.

Esta edición se presentaba como la más importante de los últimos años, y no es para menos:

Comienza la batalla de la "Next-Gen".

Hemos intentado condensar lo más importante del E3 en este reportaje, si alguna cosa se queda fuera, en proximos números os iremos dando cumplida información.

1.1 Conferencia SONY

PLAYSTATION 3



Playstation 3 sale a la luz.

Sony fue la encargada de inaugurar las conferencias previas al E3 celebrado en Los Ángeles.
Casi con 1 hora de retraso da comienzo el evento, el presidente de Sony Computer Entertainment America; Kaz Hirai ejerce como maestro de ceremonias, predicando que "Playstation 3 es el proyecto más ambicioso que ha desarrollado Sony jamás".

Números.
Hirai nos pone en antecedentes dando la escandalosa cifra de 103 millones de consolas Playstation 2 vendidas en el mundo desde su lanzamiento, a su vez nos indica que PSP ya ha vendido 12 millones de unidades.

PSP, novedades varias.
Seguidamente los videos de juegos en desarrollo para PSP se apoderan de la inmensa pantalla y la portatil de Sony cobra el protagonismo.

Se anuncia la serie Platinum para PSP, al igual que pasó con Playstation y Playstation 2, Sony inagurará proximamente una serie de clásicos a precios reducidos, el precio objetivo será sobre los 24,99€, y los títulos elegídos serán Every Body Golf, Wrc, F1 Grand Prix, Medievil, Ridge Racer y Pursuit Force, proximamente entrarán otros títulos de Electronic Arts, Ubisoft Etc.

"Playstation 3 se lanzará mundialmente el 17 de Noviembre de 2006 en color plata y en color negro a un precio aproximado de 499€ la versión sencilla y a 599€ la versión completa"

Otra novedad sobre PSP es la instalación de 300 Playstation Spot, puntos de acceso inalámbricos para descarga de contenidos gratuitamente, conexión a Internet, Juego on-line etc. Entre los paises elegidos para la instalación de estos Playstation Spot estará por supuesto España.

Planet PSP (título no definitivo), será un nuevo software interactivo para PSP que nos ayudará a viajar sin perdernos ni un sólo detalle de ciudades como Amsterdam, Barcelona, Londres, París, Praga y Roma, contará con puntos de interés turísticos, alojamientos, itinerarios, fotografias, videos etc. los jugadores de PSP ávidos por descubrir nuevas ciudades, no van a tener excusas.

Otras de los productos que se mostraron para PSP, fueron la cámara (tipo Eye Toy), el GPS, la próxima comercialización de la PSP Ceramic White en Europa y Sony Location Free una opción que permitirá ver las televisión en nuestras PSP.

Después llegó el turno para PlayStation 3 el plato fuerte de Sony.

PS3, una de cal y otra de arena.
Se comenzó la proyección de trailers sobre los juegos que están en desarrollo para la máquina, esta vez, gráficos reales movidos por la consola, algunos de ellos, por su prematuro estado de gestación, no corresponden con lo que Playstation 3 puede ofrecer.

Algunos de los títulos presentados fueron; Fórmula One 06, Genji 2, Gran Turismo HD, Heavenly Sword, Resistance: Fall of Man, SingStar, The Eye of Judgment, Warhawk, Final Fantasy XIII ...

Pero el momento algido llegó con el trailer de Metal Gear Solid 4 que mostraba un gran aspecto, aunque pequeñas sorpresas como Heavenly Sword no pintaban nada mal.

En este momento hizo acto de presencia Ken Kutaragi que, como era de esperar, y tras las quejas sobre el anterior prototipo de mando para PS3, presentó un nuevo controlador.

De diseño identico al Dual Shock 2, salvo en que este nuevo mando será inalámbrico, llevará una conexión mini usb en su parte superior y (la sorpresa de la conferencia) llevará un sensor de movimiento, como el mando de control de Wii, aunque sólo detectará giros de hasta 60 grados.

Por otra parte cabe destacar la eliminación de la vibración en el mando, Sony abduce razones técnicas, por problemas de integración con el sensor de movimiento, aunque es de dominio público el problema de patentes que tuvo Sony en 2004.

Y por último Sony ratificó la intención de lanzar Playstation 3 a nivel global, el 17 de Noviembre de 2006 en color plata y en color negro a un precio aproximado de 499€ la versión sencilla y a 599€ la versión completa, todavía falta que se especifique, que incorporará cada una de las versiones, pero por lo que parece las diferencias estarán en capacidad de disco duro 20Gb frente a 60Gb, la conexión wifi de serie, conectores para tarjetas de cámaras digitales y por último la salida HDMI.



Conclusión.
Siendo sinceros, la conferencia de Sony fue la que más frios dejo a la gente, no por el hecho de que la consola no sea una gran máquina, que sin duda lo es, y nos dará grandes alegrias, pero en el apartado de los juegos, no llegaron a presentar nada que no pueda verse en Xbox360, mas aún cuando la consola de Microsoft está rindiendo a gran nivel.
La sensación que produjo la presentación del controlador tampoco fue muy positiva, dejando el sabor amargo y preocupante de que a Sony le faltan ideas nuevas. Para rematar, el precio de salida, para muchas personas puede llegar a ser prohibitivo. En fin, de aquí a que la consola vea la luz hay un tiempo en el que quizás se puedan corregir algunos aspectos. Aún así, Playstation 3 es una gran consola.



Stand de Sony durante la feria.

1.2 Playstation 3

Especificaciones Técnicas

CPU: Procesador Cell, 3,2Ghz

GPU: RSX™

Sonido: Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc.

Memoria: 256MB XDR Main RAM, 256MB GDDR3 VRAM

Disco Duro: 2.5" Serial ATA • (20GB) • (60GB)

Entradas: USB 2.0 • (x4)

MemoryStick /SD/CompactFlash.

Communicaciones: Ethernet • (x1 / 10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)

IEEE 802.11 b/g.

Bluetooth 2.0 (EDR)

Mandos inalámbricos (Bluetooth)

Sálidas disponibles: resoluciones disponibles 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p

HDMI OUT (x1 / HDMI NextGen)

AV MULTI OUT (x1)

DIGITAL OUT (OPTICAL) (x1)

Unidad de lectura y velocidades de aceso:

BD/DVD/CD (Sólo lectura): Velocidad máxima de lectura BD 2x (BD-ROM)

DVD 8x (DVD-ROM)

CD 24x (CD-ROM)

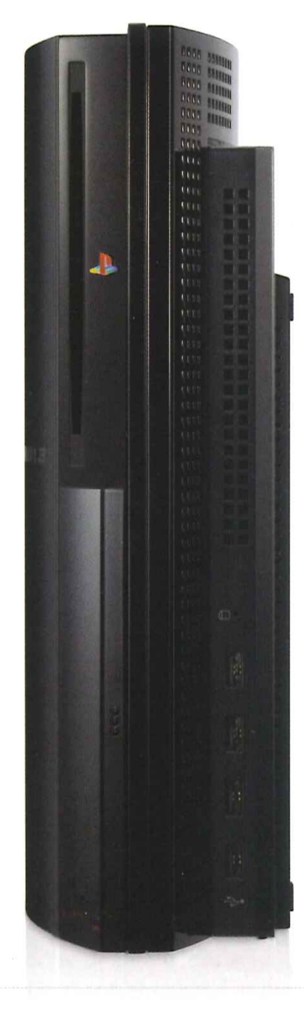
Super Audio CD 2x

Dimensiones: Aproximadamente 325mm x 98mm x 274mm

Peso: Aproximadamente 5 kg











PS3 es ligeramente más grande que la Xbox original.



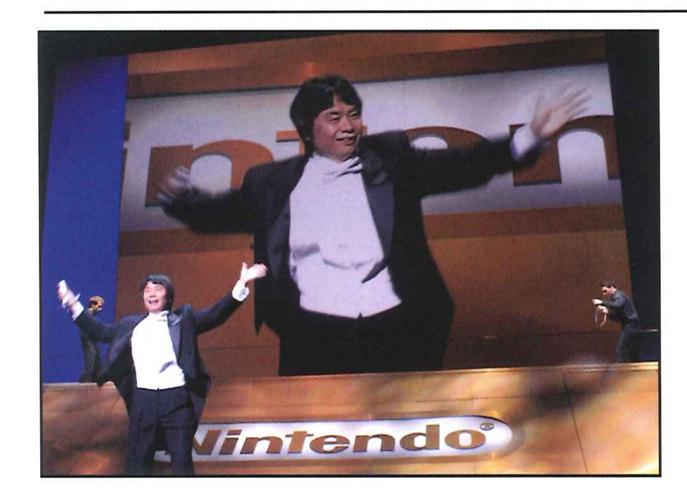


La polémica del mando.

La presentación del control de PS3 ha dividido a los usuarios, los cuales ya mostraron su desacuerdo con el anterior prototipo del mando en forma de boomerang.

La adopción por parte de Sony del clasico control Dual Shock para su nueva PS3 y la inclusion de un sistema de deteccion de movimiento en detrimiento de la vibracion avivan la llama de la polemica.

1.3 Conferencia 



La hora de la verdad.



Poco mas de las 6 de la tarde hora española del pasado día 9 de mayo, dió comienzo una de las conferencias más esperadas del E3.

El Kodak Theatre enmudeció cuando surgió la figura de Shigeru Miyamoto sobre el escenario. Vestido cual director de orquesta y con un Wii pad a modo de batuta comienza a dirigir una peculiar orquesta virtual que interpreta una bella melodía de Zelda. Mientras tanto nos bombardean la vista con vídeos de varios títulos.

Después de tal demostración de talento musical por parte del Sr. Miyamoto, el turno le llegaría a Reggie Fils-Aime, director de ventas de Nintendo América.
Innovación y originalidad a la hora de jugar. Ofrecer experiencias nuevas. El apartado visual no lo es todo. Estas son las conclusiones que se desprenden en las palabras de Reggie.

"Nintendo apuesta por nuevas formas de entretenimiento, mientras que sus competidores parecen haber optado por impresionar en el apartado técnico."

El eslogan utilizado por Nintendo resultó muy revelador: "Playing is believing" o lo que es lo mismo "jugar es creer". Nosotros estamos deseando poder jugar para creer, desde luego. Reggie nos promete que a finales del presente año todos podremos experimentar la propuesta de ocio que nos ofrece Nintendo. Una serie de vídeos de títulos en desarrollo nos vuelve a sorprender. Entre ellos podemos ver juegos como: Metroid Prime 3, Wario Ware, Super Mario Galaxy, Red Steel, Excite Truck o un nuevo Dragon Quest entre otros.

Seguidamente llega la presentación del título "Red Steel" de la compañía Ubisoft. Para ello se nos muestra una frenética pelea con katana pudiendo observar "in situ" como será el control del juego mediante el wii pad y su peculiar accesorio en forma de nunchaku.

Revolución para todos, en 2006.
Reggie hizo hincapié en la idea de que Wii irá especialmente dirigida a todas aquellas personas que por algún motivo no han podido acceder fácilmente al mundo de los videojuegos o a los que hayan sido alguna vez usuarios de este tipo de entretenimiento y que gracias a Wii puedan volver a sentir toda la magia que nos ofrece el sector de ocio del futuro.

Por tanto, la intención de Wii es atraer a todo tipo de público, independientemente de que haya jugado o no a los videojuegos. En cuanto a la fecha de lanzamiento de Wii y el precio de la consola deciros que lo único que confirmaron es que la consola saldrá en el cuarto trimestre del año.

Y por fin... Zelda
Uno de los juegos que más revuelo ocasionó en esta conferencia fue la esperadísima nueva aventura de Link: The Legend of Zelda: Twilight Princess. Se confirmaron 2 versiones del juego.

Una exclusiva para GameCube y otra compatible con el Wii pad. Ambas versiones saldrán a la venta el mismo día que Wii. Los asistentes al evento pudieron disfrutar de una demostración de cómo se jugará al nuevo Zelda en Wii.

Destacar el uso del Wii pad a la hora de pescar. Muy realista, relajante y sobre todo refrescante.

Nintendo DS: gran futuro.
Otro punto fuerte del evento fue la presentación oficial de la nueva Nintendo DS Lite con vídeos de juegos tan alucinantes como "Zelda: Phantom Hourglass", "Diddy Kong Racing", "Star Fox DS" o "Yoshi Island 2" entre otros.

Por último se anuncia una nueva sorpresa: Wii 24 Connect, sistema por el cual la consola permanecerá conectada a la Red durante las 24 horas del día con un consumo mínimo de energía. Esto resultará de gran utilidad a la hora de recibir actualizaciones, códigos para juegos, mensajes de compañías, amigos, etc.



Conclusión.
Coincidiréis conmigo en que esta conferencia ha aportado bastantes claros al cielo encapotado que parecía cubrir a Nintendo. Muchas dudas despejadas y otras que permanecen en nuestra cabeza.

Nintendo apuesta por nuevas formas de entretenimiento, mientras que sus competidores parecen haber optado por impresionar en el apartado técnico. Yo pienso que ambas cosas deberían ir cogidas de la mano. Ya veremos quién acaba llevándose el pato al agua.

Por mi parte, felicitar a Nintendo por la auténtica revolución jugable que está llevando a cabo con Nintendo DS y la cada vez más cercana Wii.

DATOS

- El nombre definitivo de lo que antes se conocia como "Revolution" se dió a conocer dias antes de la feria. De este modo el debate sobre si Wii era buen nombre no empañó la fantástica presentación en el Kodak Theatre.
- Las colas en el E3 para jugar a las 27 demos disponibles en el stand de Nintendo superaban las 3 horas de espera, en el caso de Playstation 3 rondaban los 30 minutos.

1.4 Wii







El aspecto del mando "clásico" para Wii. Ideado para ser usado con los juegos que descarguemos de la consola virtual, que serán todos los juegos de la historia de Nintendo hasta GC, una selección de títulos de Sega y Turbografx. Se especula con una futura incorporación de juegos de SNK.

Wii: Características.

- Aún no disponemos de las especificaciones técnicas finales de la consola, pero hay cosas que si se han confirmado:
- Pueden conectarse hasta 4 controladores wiimote que detectan el movimiento en los 3 ejes (horizontal, vertical y en profundidad).
  Además la consola dispone de 4 puertos para utilizar nuestros mandos de Gamecube y 2 entradas para las tarjetas de memoria, ya que es compatible con sus juegos.
- El diseño de Wii es increiblemente compacto, similar a 3 cajas de dvd juntas, y puede disponerse en posición vertical u horizontal.
- Puede comunicarse via wireless con Nintendo DS.
- Mediante el servicio WiiConnect24, Wii puede estar constantemente conectada a internet, recibiendo nuevos datos para juegos y mas sorpresas. Se esperan mas detalles de este servicio pues está dando lugar a mucha rumorologia.
- La consola virtual a la que tendremos acceso, nos permitira descargar los juegos aparecidos durante 20 años de historia de Nintendo, lanzados en: NES, SNES y N64, además de una selección de juegos de Sega y los juegos de la extinta Turbografx.
- Wii dispone de 512 megabytes de memoria flash interna, 2 puertos USB 2.0 ,Wi-Fi, y una entrada de tarjetas de memoria SD. Esta diseñada para un bajo consumo de energia que la permita estar conectada permanentemente y poder descargar contenidos de Wiiconnect24.
- La CPU de Wii está desarrollada por IBM y tiene como nombre clave: "Broadway"
- La tarjeta gráfica está siendo desarrollada por ATI.



Detalle del llamado "wiimote".

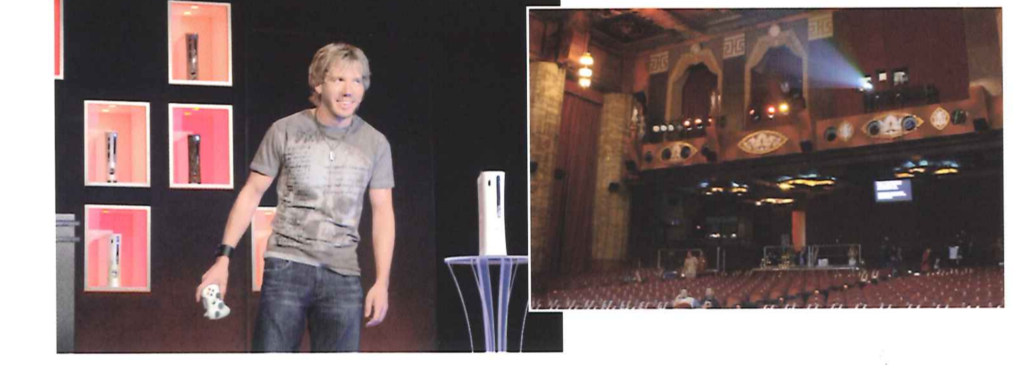
! WOW

El control de Wii nos deparaba aún mas sorpresas en este E3. A parte de detectar el movimiento y disponer de vibración, se ha incluido un pequeño altavoz que sin duda nos ayudará a conseguir una experiencia aún mas inmersiva en los juegos.
Por otra parte tambien se sabe que el nunchaku tambien detecta él movimiento de las manos.



1.5 Conferencia Microsoft®





Xbox 360, valor en alza

Microsoft fue la última en realizar su conferencia previa a la feria, pero no por ello estuvo falta de jugosas novedades.

En esta ocasión Microsoft de la mano de Peter Moore, que al principio se centró en las excelentes ventas que Xbox 360 está disfrutando, sobre todo en EE.UU y mantienen una previsión de 5 Millones de máquinas vendidas para finales de Mayo, la intención de Microsoft es tener un parqué de 10 Millones de máquinas para cuando salgan sus competidoras al mercado, quizás parezca una opción complicada de llevar a cabo, pero de aquí a Noviembre veremos si los chicos de Redmon lo han conseguido.

La conferencia trató de mostrar Xbox 360 como una maquina consolidada y con juegos que nada tienen que envidiar a lo mostrado por Playstation 3.

Títulos de calidad.
Dicho esto, llegó el turno para los grandes títulos que arroparán XBox 360 proximamente, como pueden ser Gears of Wars, Halo 3, Forza Motorsport 2, Fable 2, Viva Piñata, Splinter Cell: Double Agent, Prey... luciendo en su mayoria un espléndido aspecto.

Especialmente orgulloso se mostró del fantástico funcionamiento de Xbox Live Arcade y la próxima incorporación de nuevos títulos como pueden ser Mortal Kombat 3, Rally-X, Dig Dug, Ms. Pac-Man, PaperBoy y Rootbeer Tapper Pac-Man, Contra, Galaga, Frogger, Sonic, Defender, Street Fighter II, Time Pilot, Ultimate, grandes clásicos para todos los gustos.

En un momento del acto, el señor Moore se remanga la camisa y muestra un tatuaje de Gand Theft Auto 4, el cual está en desarrollo y tiene prevista su salida a finales de octubre del año que viene, el juego no es una exclusiva para Xbox 360 pero se ha llegado a un acuerdo para descargas de contenidos mediante Xbox Live.

En la conferencia tambien hay hueco para el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows Vista y una aplicación llamada "Live Aniwhere" que permite la interconexión de dispositivos (PC, moviles ...).

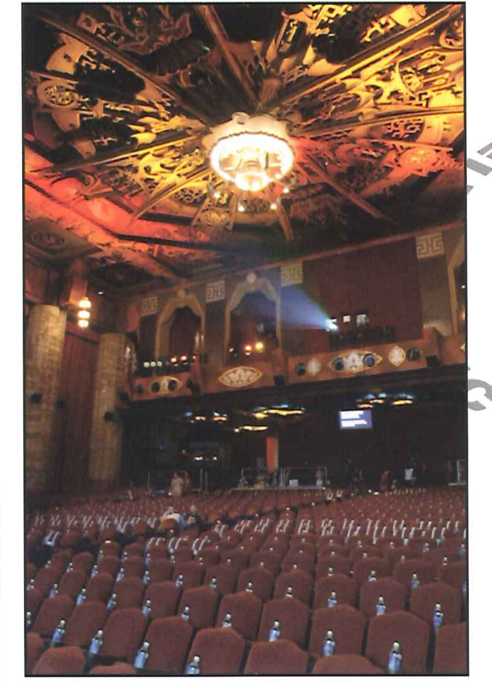
Y ya para finalizar la conferencia, Microsoft enseñó los nuevos periféricos disponibles proximamente para Xbox 360, entre los que destacan un volante inalámbrico, cámara web tipo eye toy y el lector externo HD.

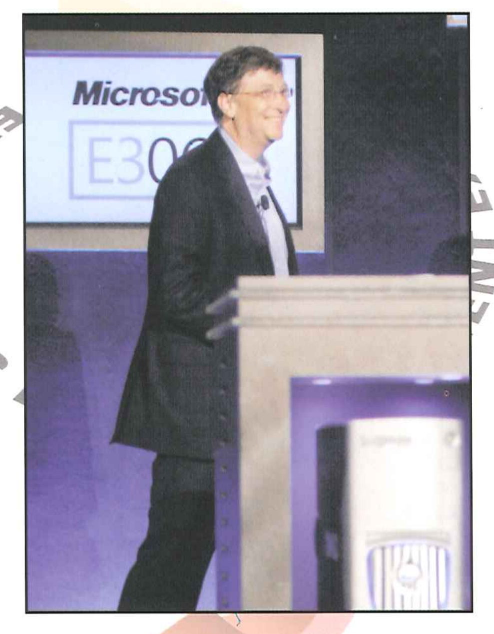
El magnífico trailer de Halo 3 (con una pinta realmente buena) cerró el evento.

Conclusión.
Microsoft confirma su intención de conseguir una máquina potente de nueva generación arropada por aproximadamente 160 juegos de aquí a final de año, la madurez a la que están llegando los juegos de Xbox 360 junto con un precio moderado hace de esta consola una gran opción.

La guerra entre Xbox 360 y Playstation 3 será increible estas próximas navidades.







Accesorios





El lector externo de HD sigue la linea estética de la consola. Veremos si es el HD o el Blu-ray el sistema que se consolida.



Un volante inalambrico con sus correspondientes pedales, el perfecto complemento para los amantes de la velocidad.



2 Los juegos

Vamos a empezar a repasar los titulos presentados por las compañias desarrolladores mas importante.



Sega, una de las compañías más prestigiosas del sector, mostró en el pasado E3, sus mayores bazas para finalizar el 2006 y comenzar el 2007 con buen pie y por supuesto en la nueva generación de consolas, habrá títulos para todos los gustos de las franquicias más conocidas de la marca y para todas las consolas, pasamos a describiros los títulos con salida inminente y los que están en desarrollo.



Super Monkey Ball Adventure (PS2, PSP y Game Cube) 07/07/06

El juego que más cercano tenemos el lanzamiento, junto a Chromehounds de Xbox 360, vuelven los monos de Monkey Ball, en un mundo de plagado de puzzles y aventuras, esta vez incluso tendrá un modo canto que dará nuevas habilidades a la bola de nuestro simio.



Chromehounds (Xbox 360) 07/07/06

Un nuevo título de mechas, en esta ocasión para Xbox 360, estará desarrollado por From Software, los responsables creativos de la saga Armored Core. Promete acción a raudales y batallas futuristas por todo lo alto. También permitirá batallas a través de Xbox Live y posibilidad de dar ordenes verbales.

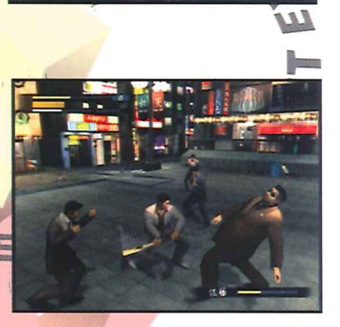


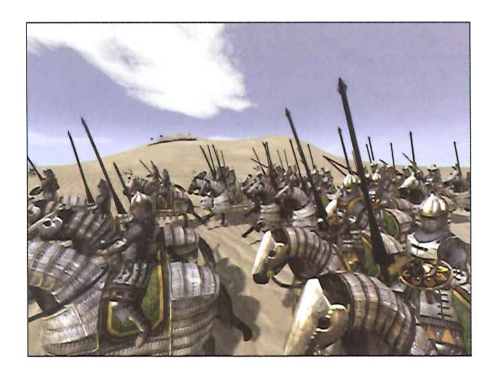




Yakuza (PS2) Septiembre 2006

Yakuza es un juego que aúna acción y aventura en un mismo juego, al más puro estilo Street of Rage, deberemos ir pegandonos con multitud de contrincantes que nos vayan surgiendo, utilizando cualquier objeto del escenario o nuestras propias manos, el juego también nos permitirá aumentar nuestra fuerza, resistencia y habilidades a medida que vayamos avanzando en este juego.





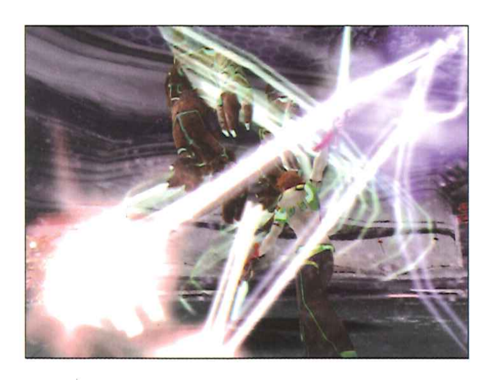
Medieval 2: Total War (PC) Noviembre 2006

Continuación del galardonado como mejor juego de estrategia en 2005 Rome: Total War, vuelve para ofrecernos cuatro siglos y medios de la era más turbulenta y sangrienta de la historia de Occidente, coincidiendo asimismo con la época dorada de los caballeros, las cruzadas, la proliferación de la pólvora, el surgimiento de ejércitos profesionales, el Renacimiento y el descubrimiento de América.



Sonic the Hedgehog (Xbox 360, PS3) Invierno 2006

Vuelve nuestro erizo favorito y cumpliendo 15 años de historia, este nuevo título acompañará prácticamente el lanzamiento de PS3, y nos permitirá la tan ansiada comparación de potencia técnica entre ambas consolas...



Phantasy Star Universe (PS2, PC, Xbox 360) invierno 2006

La veterana saga Phantasy Star vuelve a los circuitos de nuestras consolas y Pcs bajo la dirección de Yuji Naka, el creador de Sonic the Hedgehog y de Phantasy Star Online.

El juego proporcionará más de 40 horas de juego en solitario y nos pondrá en la piel de un joven cadete de 17 años que debe salvar a su hermana, de los SEED, los extraños seres que pueblan el planeta donde vive.

El modo Online permitirá crear nuestros propios personajes, gracias a la gran variedad de razas disponibles y explorar tres planetas del sistema solar Grarl, además de interactuar con multitud de jugadores de Phantsy Star.



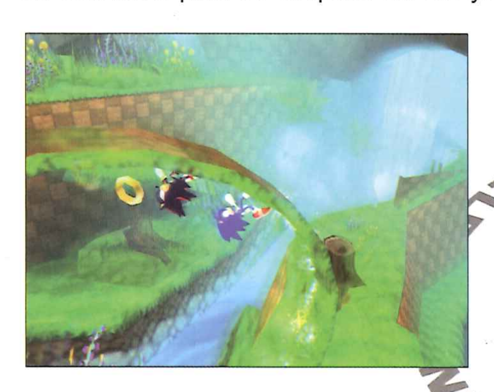
Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii) Invierno 2006

La franquicia de los monos de Sega también hará acto de presencia en Wii, la caracteristica principal de este título será el uso del Wii controller para mover a nuestro personaje, poco más se sabe de este título, pero promete diversión a raudales.



Full Auto 2: Battlelines (PS3) Invierno 2006

Continuación de Full Auto, que salió hace unos meses para Xbox 360, promete seguir siendo un juego de carreras y combate, coches de gran velocidad, armados hasta arriba y escenarios totalmente destruibles, esta vez en exclusiva para la máquina de Sony.

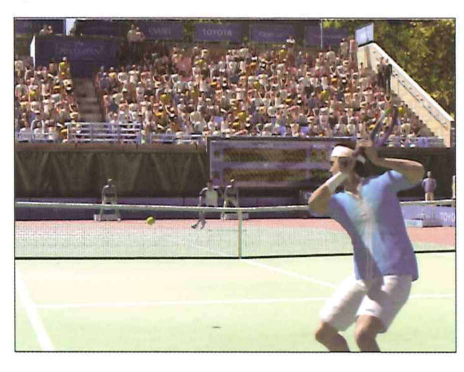


Sonic Rivals (PSP) Invierno 2006

Sí ya nos sorprendió Sonic Rivals en Ps2 y compañía, ahora le toca el turno a PSP, pero en esta ocasión Sega no se ha contentado con adaptar el motor gráfico a la portatil de Sony, este juego se ha construido a desde cero para poder extrujar al máximo los circuitos de PSP y la conexión inalámbrica. Carreras cuerpo a cuerpo entre Sonic y sus enemigos, diversión en estado puro.

Sega Rally (Xbox360, PS3) Primavera 2007

Sega ya demostró dominar perfectamente el terreno de los rallys con el prímer y segundo Sega rally, de hecho sigue siendo un juego de culto en muchos de los recreativos de este pais, en esta ocasión Sega quiere lanzar un nuevo super ventas, terreno dinámicamente deformable, gráficos de nueva generación, nuevas físicas... Todo está listo para el mejor rally.



Virtua Tennis 3 (PS3, Xbox360) Primavera 2007

Los partidos de tenis más realistas harán acto de presencia en la primavera del 2007 tanto en la consola de Sony como en la de Microsoft, en esta ocasión se han conseguido gráficos foto-realistas y animaciones avanzadas, las expresiones de los jugadores serán de autentico lujo y como no, en esta tercera entrega no faltarán los minijuegos, que mantendrán a nuestro jugador en perfecta forma física.





Virtua Fighter 5 (PS3) Primavera 2007

Sí la saga Dead or Alive ahora mismo es sinónimo de Xbox, Sony quiere que la saga Virtua Fighter lo sea de Playstation 3, así lo demuestra Sony con el acuerdo que a llegado con Sega para que sea exclusivo de PS3, por lo demás el juego tendrá un reparto de 17 luchadores, 2 de ellos nuevos, se hacen llamar El Blaze y Eileen. Incorporará una tienda donde gastar el dinero ganado en los combates para personalizar al máximo nuestros luchadores y también soportará 720p HD de resolución.





Sonic Wild Fire (Wii) Primavera 2007

Poco se sabe sobre este título en desarrollo para Wii, lo que sí estamos seguros es que aprovechará al máximo las capacidades del Wii controller de Nintendo.



The Club (PS3) A lo largo de 2007

Otro título en desarrollo de la mano de Sega, en esta ocasión nos presentan The Club una entidad clandestina ilegal y libremente organizada (algo así como un Club de la lucha), Será un Shooter de nueva generación y nos permitirá utilizar armas de gran potencia y ver mundo, todo por sobrevivir.



Golden Axe (PS3) A lo largo de 2007

Vuelve un clásico de los videojuegos, a los circuitos de Playstation 3, poco se sabe de esta nueva versión, simplemente que Sega está trabajando en ella y ha presentado dos imágenes de una de las protagonistas.



Atari en esta ocasión quiere seguir el camino del éxito y potenciar sus títulos estrella, resucitan grandes clásicos como Alone in the Dark, Test Drive, Batllezone, no se olvidan de franquicias como Dragon Ball o Neverwinter Nights, y por supuesto, tampoco se olvidan de innovar con Hot Pxl y Arthur and the Minimoys.

Este 2006/2007 puede ser la temporada de Atari.



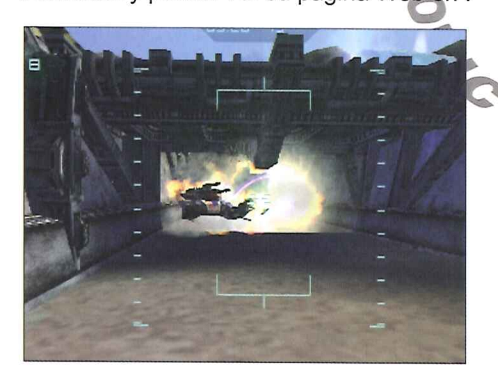
Alone in the Dark (Xbox360, PS3 y PC)

El mes pasado ya os ofreciamos algunas imagenes de como sería el nuevo juego de Alone in the Dark, el juego que introdujo el genero del survival horror en PC, por el trailer que hemos podído ver, el juego mostrará unos gráficos muy elaborados y total libertad de movimientos. Un gran título a tener tener en cuenta para la nueva generación.



Hot PXL (PSP) Navidades 2006

Este juego es un conjunto de más de 200 minijuegos al estilo Wario en Ds por poner un ejemplo, pero ambientado totalmente en un ambiente urbano y moderno, su salida es inminente y podeis ver su página Web en .



BattleZone (PSP) Noviembre 2006

Sí llevas tiempo en esto de los videojuegos, uno que seguro te suena es BattleZone, un juego que salió en 1980, esta nueva versión será una nueva actualización de ese juego, y nos permitirá luchar en batallas de gran velocidad y cargadas de acción a los mandos de un tanque.



Dungeons & Dragons: Tactis (PSP)

Otro de los juegos que presentó Atari para PSP fue D&D Tactics, será la primera vez que esta licencia llegue a una consola portátil de nueva generación y nos permitirá dirigir a un grupo de seis aventureros a través de una gran variedad de peligrosos escenarios, para poder vivir toda la emoción de batallas basada en turnos.



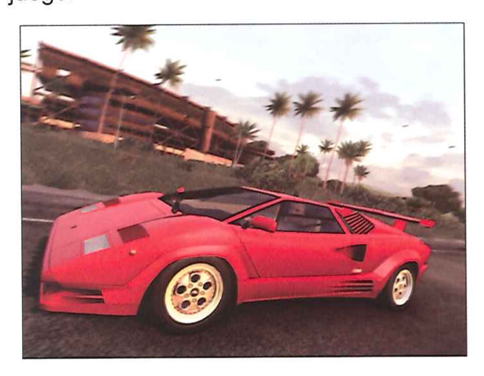
Arthur and the Minimoys (PS2, PSP, DS, GBA Y PC) Finales 2006

Luc Besson uno de los escritores y directores más famosos está desarrollando una nueva película de animación llamada Arthur and the Minimoys, el juego seguirá el guión de la película y nos invitará a salvar el mundo de los minimoys con la ayuda de la princesa Selenio y su hermano Betameche, el trabajo en equipo será fundamental en este juego, y está previsto que su lanzamiento se haga simultaneo con el de la película de animación.



Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (PS2, Wii) Noviembre 2006 PS2

Continuación del exitoso Budokai Tenkaichi, esta segunda entrega nos presentará una historia que abarcará toda la serie Dragon Ball, DBZ y Dragon Ball GT, presentará más de 100 personajes jugables, 15 escenarios en 3D totalmente destruibles y 9 modalidades de juego.



Test Drive Unlimited (Xbox360, PC, PSP y PS2) Otoño 2006 versiones Xbox360 y PC

Vuelve una de las sagas más conocidas del mundo de los videojuegos y esta vez promete ofrecer lo mejor de lo mejor, 2.000 kilometros de carreteras Hawaianas, los coches más lujosos, y con un contenido Online sin precedentes.



Super DBZ (PS2) Junio 2006

Con la participación de los creadores de Street Fighters II, este título exclusivo para PS2 ofrecerá combates entre 18 personajes con combos únicos para cada personaje y nuevos efectos gráficos.



NeverWinters Nights 2 (PC) Septiembre 2006

Después de muchos años de la guerra entre Luzcan y Neverwinter, la paz conseguida esta de nuevo en peligro y una gran tensión vuelve a los grandes estados. Pero en las profundidades de Mere of Dead Men, fuerzas oscuras están uniéndose bajo una bandera de un mal legendario, si no luchan el Norte caerá bajo su poder. Así comenzará una historia de alianzas rotas, actos nobles y de tenebrosos hechos.



El prestigioso estudio de desarrollo Rockstar North anunció Grand Theft Auto IV, en esta ocasión llegará el día del lanzamiento a Xbox 360, que se preveé el 19 de Octubre de 2007 en Europa, que también hará su aparición en PS3.

Rockstar anunció también el lanzamiento exclusivo para PSP de Grand Theft Auto: Vice City Stories en Europa el 20 de Octubre de 2006.



UBISOFT™

Ubisoft además de celebrar 20 años de creatividad e innovación, presentó sus 10 juegos más potentes para lo que queda de 2006 y para el próximo 2007, entre su material encontramos el retorno de Rayman, las franquicias de Tom Clancy, Splinter Cell y Rainbow Six y por supuesto nuevo material con el que sorprendernos como Open Season o Assassin's Creed.



Assassin's Creed (En desarrollo, título no definitivo)

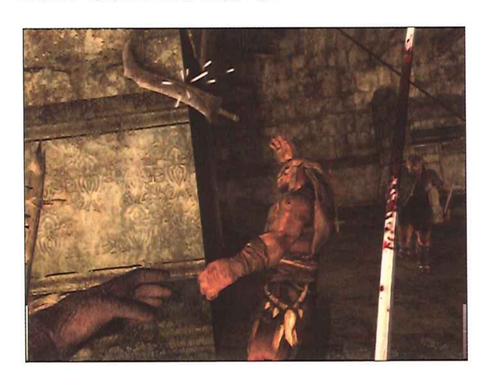
Los equipo de desarrollo que tiene Ubisoft en Montreal está siendo el encargado de dar vida a este nuevo juego, los mismos que han dado vida a Splinter Cell o Prince of Persia.

El juego promete tener un argumento muy elaborado y unos gráficos muy conseguidos dignos de la nueva generación de consolas en la que será lanzado en 2007.



Brothers In Arms Hell´s Highway.

El conocido juego de disparo de Gearbox Software's, llegará a las nuevas consolas con gráficos renovados grácias al engine 3 de Unreal, tambien dispondrá de un sistema online totalmente nuevo.



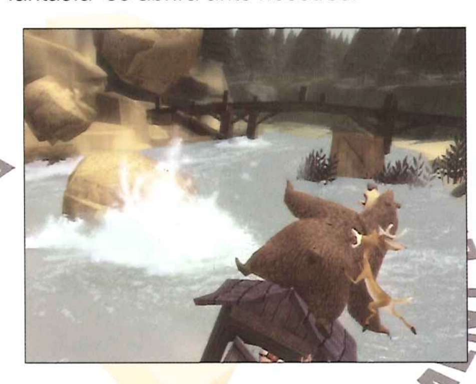
Dark Messiah of Might & Magic.

El segundo juego de Might & Magic nos permitirá combatir como un guerrero, mago o asesino, utilizando gran variedad de armas para atacar las peligrosas criaturas hostiles que pueblan el mundo de Might & Magic. A nivel técnico, el juego será movido por un poderoso motor gráfico diseñado por Valve, Creadores de Half Life 1 y 2.



Enchanted Arms.

Un RPG desarrolado exclusivamente para Xbox 360 en Japón, llegará por primera vez a Europa y Norte América, un mundo de fantasía se abrirá ante nosotros.



Open Season.(Colegas en el bosque)

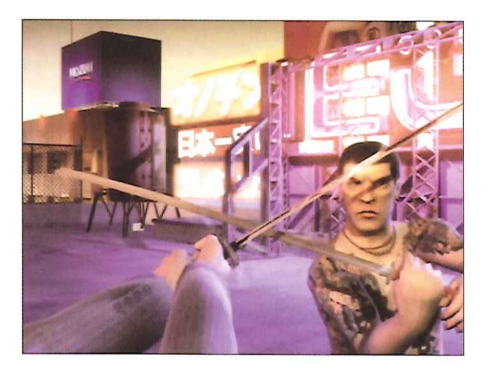
La próxima película animación de Sony Pictures tendrá su correspodiente juego. ¿Qué ocurriría si los cazadores del bosque fueran cazados por los animales? Para saberlo habrá que ir a ver la película en Septiembre o jugar al juego.





Rayman Raving Rabbids.

La vuelta de Rayman, pero en esta ocasión para Wii, según Michel Ancel su desarrollador, este Rayman será uno de los más graciosos y divertidos, ya que el mundo de Rayman será invadido por conejos. ¿A quién llamarías para solucionarlo? Por supuesto que a Rayman.



Red Steel.

Un juego 100% original y que utilizará también el 100% de las caracteristicas de Wii, nuestro mando de Wii se convertirá en cualquier arma de fuego o incluso en una espada, la cosa promete.



Splinter Cell Double Agent.

Un nuevo juego de la franquicia Splinter Cell, en esta ocasión se nos permitirá jugar como un agente doble. ¿Quieres ser bueno o malo?



Rainbow Six Vegas.

Los Rainbow Six llegarán con ganas de marcha a las Vegas, pero con ganas de darle marcha a los terroristas allí afincados, lucha contra el terrorismo en estado puro.



Uno de las desarrolladoras más importantes, presentó los nuevos títulos que correrán en las consolas de nueva generación como Xbox360 y PS3.

La división de deportes de EA, hizo algunas demostraciones técnicas de como se van a utilizar las nuevas caracteristicas que incorporan las nuevas consolas, mejores animaciones, más carga poligonal en los jugadores, seguimiento de los jugadores, los objetivos visualmente etc. Además de los clásicos Fifa y NBA que no faltaron a la cita, también se presentó Madden 07 y Nascar 07, claramente orientados al público Americano.

Por otra parte EA anunció los lanzamientos de varios Shooters como Army of Two, Battlefield 2142, Crysis. En los títulos de estrategia pudimos ver El Señor de los Anillos, La Batalla por la Tierra Media II, apunto de ser lanzado para Xbox 360 y una versión de Command & Conquer 3 Tiberium Wars. Y por último pudimos ver un vídeo del retorno de Superman y el nombre del nuevo Need For Speed: Carbon.







SQUARE ENIX

Parece ser que Square Enix apuesta a caballo ganador, apuesta a franquicias muy conocidas como Final Fantasy y Dragon Quest y la aplicación de esas franquicias al emergente juego en teléfonos móviles.

La lista completa de juegos presentados por la compañía es la siguiente:

Final Fantasy XII (PS2)
Valkyrie Profile 2: Silmeria (PS2)
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus (PS2)
Dawn of Mana (PS2)
Final Fantasy III (DS)
Valkyrie Profile: Lenneth (PSP)
Children of Mana (DS)
Final Fantasy IV Advance (GBA)
Final Fantasy V (GBA)
Final Fantasy VI (GBA)
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime (DS)
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan (PC, PS2, Xbox 360)


Final Fantasy XIII


Final Fantasy XIII



Final Fantasy XIII

Nintendo

Los juegos presentados por Nintendo para Wii, demostraron que el nuevo mando nos proporcionará horas y horas de diversión, algunos juegos que sorprendieron fue el Zelda adaptado a Wii, Metroid Prime 3, Mario Galaxy y Super Smash Bross Brawl.

Tecnicamente los juegos de Wii no fueron tan impactantes, pero las tremendas colas de espera para poder disfrutar de la consola demuestran un gran nivel de interes del público.

Otros títulos que Nintendo presentó en el E3 para demotrar las cualidades técnicas del controlador de Wii fueron:

Red Steel
Excite Truck
Wii Sports (En sus diferentes versiones)
Wii Music
Sd Gumdam
Bomberman
Sonic: Wild Fire
Wario Ware: Smooth Moves
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Project HAMMER
Final Furlong
Madden NFL 07
Tony Hawks
Necronesia
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
One Piece Ultimate Adventure
Elebits
SpongeBob SquarePants: Creature From Krusty Krab



















KONAMI

Mostraron una buena cantidad de títulos, muchos de ellos reediciones de grandes clásicos o franquicias de gran éxito, tampoco faltaron nuevas franquicias, destacó sobre todo el trailer de Metal Gear 4, aunque no fue jugable durante la feria. Os detallamos la lista completa un poco más abajo.

Bomberman (PSP) Otoño 2006

Bomberma Act Zero (Xbox 360) Otoño 2006

Brooktown Hight: Senior Year (PSP) 2007

Castlevania: Portrait of Ruin. (DS) 2006

Code Arms Assault (PS3) 2007

Code Arms Contagion (PSP) 2007

Dancing Stage Super Nova (PS2/Arcade) Febrero 2007

Death Jr 2 (PSP) Otoño 2006

Death Jr and the Science Fair of Doom (DS) Otoño 2006

Elebits (Wii) 2007

Gradius Collection (DS) 2007

GoPets (DS) 2007

HellBoy (PS3, Xbox360, PSP) 2007

Lunar Knights (DS) Invierno 2006

Marvel Trading Card Games (PSP, DS, PC) Otoño 2006

- Metal Gear Solid Digital Graphic Novel (PSP) Septiembre 2006

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3) 2007

Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP) 2007
My Frogger toy Trials (DS) Otoño 2006

Online Chess Kingdoms (PSP) 2006

Pro Evolution Soccer 6 (PS2, Xbox 360, PSP, DS, PC) Otoño 2006

Silent Hill Origins (PSP) 2007

Steel Horizon (PSP, DS) Otoño 2006

Winx Club: Join the Club (PSP, DS, GBA) Otoño 2006

Xiaolin Shodown (PS2, Xbox, PSP, DS) Noviembre 2006

Yu-Gi-Oh! Gx (PSP) Otoño 2006




Metal Gear Solid 4


Castlevania: Portaits of Ruin


Hellboy



Destaco la ausencia de las nuevas entregas de Resident Evil y Devil May Cry, y el anuncio de un Resident Evil exclusivo para Wii. Algunos títulos como Dead Rising y Okami dejaron muy buena sensación, aunque otros son simples recopilaciones de clásicos.

La lista de juegos fue:

Lost Planet: Extreme Condition
Xbox 360 - principios de 2007

Dead Rising
Xbox 360

God Hand
PS2.

Okami
PS2 - Septiembre en EE.UU y Europa.

Street Fighter Alpha Anthology
7 de Julio en Europa.

Capcom Classics Collection Vol. 2
PS2 y Xbox a finales de 2006.

Phoenix Wright: Ace Attorney Justice For All
Nintendo DS - 2007.

Megaman ZX
Nintendo DS - finales de 2006.

Capcom Classics Mini Mix
Game Boy Advance

Megaman Battle Network 6
Game Boy Advance - Mediados de Junio en España.

Ultimate Ghost 'n Goblins
PSP.

Power Stone Collection
PSP.

Capcom Classic Collection Remixed
PSP - verano de 2006.


Ultimate Ghost 'n Goblins


Dead Rising


Okami

Nintendo DS Lite llega a España.

Nintendo, después de sorprendernos con el nuevo nombre de su consola de nueva generación bautizada como Wii y comentarnos que su precio no superará los 250$ en Europa, ahora nos desvela la esperadísima fecha de lanzamiento de DS Lite en nuestro país, que será el 23 de Junio a un precio de 149,95€.

- Sí todavía no conoces las novedades que incorpora Lite, aquí te las presentamos.
- Nuevo Diseño más compacto.
- Menor peso (60 Gr menos que su predecesora).
- Cuatro nieveles de brillo ajustables por el usuario.
- Se ha reposicionado el micrófono colocándolo en el centro de las 2 pantallas y el Stylus ahora es más ancho y largo.

Y por supuesto mantiene las caracteristicas de la anterior DS que la han convertido en una auténtica superventas.

Para finalizar Nintendo también ha anunciado el retorno del fenómeno Nintendogs, esta vez en una nueva versión llamada Dalmata y compañía, versión que saldrá a la venta el 16 de Junio a un precio de 39,95€ y de la cual os dejamos unas bonitas pantallas.



¿Contenido o continente?

El E3, la feria de videojuegos más importante del mundo ha finalizado, y con ella gran parte de las dudas que teníamos sobre la llamada nueva generación.

En esta nueva guerra por el liderazgo en el sector, Nintendo se ha ganado un papel protagonista (al menos más que en los últimos años). Y digo que se lo ha ganado porque ha hecho méritos para ello, siendo la única compañía que realmente ha intentado ir un paso más allá en un mundillo que necesita de ideas frescas, al menos para los que llevamos disfrutando de los videojuegos mas de 15 años.
Y es que en el sector, hemos vivido auténticas revoluciones, pero llevamos un par de generaciones atascados, viviendo de mejoras audiovisuales y juegos mas complejos.

Tanto Microsoft como Sony han presentado juegos con un aspecto increíble, Gears of war o Heavenly Sword son ejemplos claros de esto. Creo que para el público más joven, estos títulos son muy atractivos, entran muy bien por los ojos, pero los veteranos solemos coincidir en que son conceptos muy machacados bajo un envoltorio más bonito.

Lo que ha presentado Nintendo, gráficamente no es mucho más que una Cube, sin embargo, el reducido precio y el rumbo que quieren dar a la maquina, ha hecho que los directivos de Sony y Microsoft la elogien y la proclamen como "segunda consola" para convivir en nuestros hogares junto a sus máquinas de nueva generación.

No cabe duda de que en esta generación, el camino de los jugadores puede llegar a bifurcarse, tendiendo los llamados hardcore gamers a adquirir máquinas potentes como XBOX360 o PS3, mientras que Nintendo se haría con un (muy amplio) mercado de casual gamers, incluyendo personas que en la vida han tocado un videojuego o un mercado menos receptivo a este tipo de ocio como es el de las mujeres, sin olvidar juegos de más profundidad, como Zelda, Metroid, Red Steel...

Dos caminos diferentes pero compatibles (es muy factible tener una PS3 o una XBOX360 y una Wii, no tanto el tener PS3 y 360, por ser muy similares). El tiempo dará y quitará razones, pero la alternativa era necesaria y personalmente me alegro de ello pues los beneficiados de esto seremos, como siempre, los jugadores.

>>mrkoala

OPINIÓN

BLA, BLA, BLA

Ante la pregunta que formulábamos el mes pasado sobre que os gustaría que se presentara en el E3 de Los Ángeles y si teníais especial atención en alguna compañía desarrolladora, estas han sido vuestras respuestas:

Bufff es difícil decidir, estoy pendiente de Sony, Microsoft y Nintendo para ver sus consolas y juegos, también estoy atento a Sega, Square, EA, de hecho creo que debía haber ido a la feria para verla más de cerca jejeje. Jorge Manlleu.
E-Mail.

Soy un fanático de los Final Fantasy y quiero ver que nuevos juegos sacan, me interesa mucho el que están reaciendo en 3D para la DS y también los títulos que saldrán para Play 3 y Wii. Sara Fernandez.
E-Mail.

Yo esperaba ver novedades para PC, pero no he visto casi nada, ¿Ahora el PC sólo sirve para estudiar?
SMS.

Atari es la compañía que he prestado especial antención en el E3 y su nuevo Alone in the Dark, para mi es el juego que inauguró el tema de los juegos de terror, y este último pinta fenomenal, a parte de esto también he estado pendiente de Sony y sobre todo de Wii, increíble como funciona el mando con el sensor de movimiento, parece muy divertido, estoy deseando probarla. Samuel Perez.
E-Mail.

Yo tenía especial atención en Sony por ver que precio tendría finalmente la Playstation 3, y por fin se ha desvelado, ahora toca ahorrar.
SMS

Yo quiero ver los juegos de la Play 3 movidos por la propia consola, nada de intros.
SMS

Imágenes de revolution en movimiento y la forma de usar ese tipo de mando. SMS

Yo espero ver a las chicas del E3 siempre tan bellas y esculturales aaaagggghhh!!
SMS

Espero que salga un nuevo mando para la PS3 por que si no vaya trasto el que hay ahora.
SMS

A mi me molaría que anunciaran el precio de la PS3 y el lanzamiento de la Ds Lite en España.
SMS

El anuncio de un Mario Kart para Wii estaría bien.
SMS



Próximo tema...

Este mes queremos conocer vuestra opinión sobre:

Por lo que habéis podido ver hasta ahora.
¿Que consola consideráis que va a ser la vencedora de la nueva generación?

Recordar que también podéis enviar vuestras opiniones sobre cualquier cosa relacionada con los videojuegos o sobre la revista.

Haznos llegar tu opinión enviándonos un email a: opiniones@press-start.es







NINTENDO DS

PRESS START

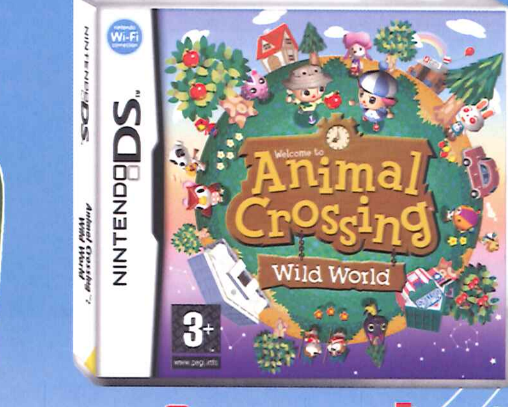
&

Nintendo



sortean 1 fabuloso Pack compuesto por:

Una Nintendo DS, un juego Animal Crossing y una bolsa de transporte exclusiva.







PARTICIPAR ES TAN FACIL COMO MANDAR UN SMS:

Envia la palabra PRESS seguida de un espacio en blanco y tus datos personales (nombre, apellidos y localidad) al:

7565



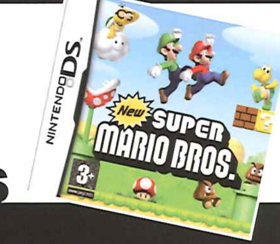


Bases del concurso:
Coste del SMS 1'20€ + iva, válido para Movistar, Amena y Vodafone.
El periodo de validez es del 25 de Mayo al 23 de Junio de 2006, entre todos los sms recibidos se sorteara 1 pack compuesto por 1 juego Animal Crossing, 1 bolsa de transporte y 1 consola Nintendo DS (color según disponibilidad). Press Start se pondra en contacto con el ganador, via télefono móvil, en el caso de no localizar al ganador en el plazo de una semana, se procederá a sortear de nuevo los productos.
El nombre del ganador o ganadores aparecerá publicado en sucesivos números de Press Start, así como en la web www.press-start.es
El premio no será canjeable por dinero y se enviará por mensajeria interna o externa, dependiendo del destino de la misma, sin posibilidad de reclamar por deterioro o extravio del envio (aplicable sólo a mensajería externa).



>>Roberto Zarza





NINTENDO DS

La nueva joya de la Corona.

Ante todo que no cunda el pánico. Tal vez estemos ante la mejor aventura de Super Mario Bros que haya salido hasta la fecha. Razones de tal afirmación no me faltan.

Hemos podido probar la versión americana del juego y, francamente, no podían ser mejores las sensaciones positivas que nos ha dejado esta nueva aventura del "colega" Mario.

En el apartado gráfico muestra un estupendo acabado, con un motor gráfico en 3D y scroll lateral en el cual se mueve el juego. Goombas, medusas, koopas, chomps, plantas carnívoras... incluso el dios Lakitú o los hermanos martillo no faltarán a la cita en esta nueva entrega.

Personajes clásicos que nos despertarán cierta nostalgia, al igual que lo harán diversas fases cuyo desarrollo será muy similar al ya visto en anteriores entregas. Fases subterráneas muy en la línea de "Super Mario Bros", el mundo del desierto que nos traerá recuerdos del mítico "Super Mario Bros 3" de NES, las verjas por las cuáles se desplazaba Mario en "Super Mario World" y que al ser golpeadas cambiaba de plano.

Por cierto, al final de cada nivel tendremos que saltar sobre una banderita bastante elevada para conseguir puntos o incluso una vida extra.

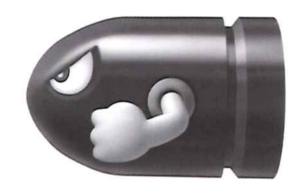




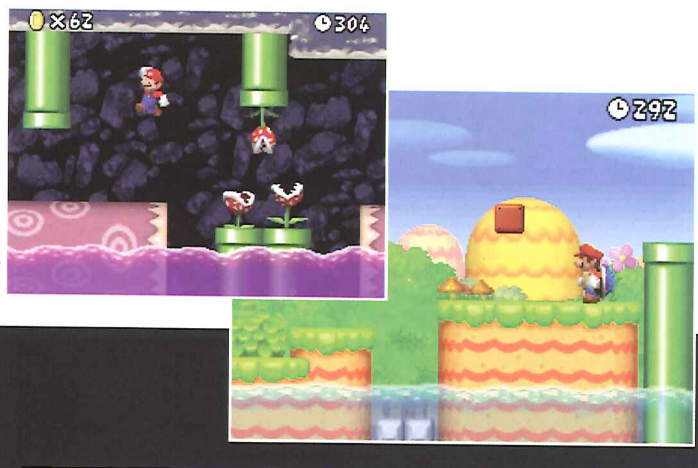












Esto ya lo pudimos vivir en "Super Mario Bros". No pararéis de sacarle "parecidos razonables" a este título que pretende ser todo un homenaje a la saga por excelencia en el mundo de los videojuegos.

¿Alguna novedad al frente? Pues si. Las hay y muchas. Os comentaré alguna pero como ya os podéis imaginar... lo mejor viene el mes que viene, cuando podáis "hincarle el diente" en las tiendas.

Os puedo contar que la carta gastronómica ahora es más variada. Aparte de las setas ya conocidas por todos, encontraremos 2 nuevas especies: Una Mega Seta que transformará a Mario en un gigantesco "monstruo" capaz de destrozar cualquier cosa que se le ponga por delante (ni las tuberías se le resistirán).

En el polo opuesto está la mini seta, la cual encogerá a Mario de tal manera que será más vulnerable al ataque de los enemigos, pero a su favor tendrá poder saltar más alto y atravesar zonas de difícil acceso.
Para finalizar, deciros que podéis comprar ítems y conseguir vidas extras en las tiendas que se encuentran repartidas por cada uno de los 8 mundos de los que se compone el juego.

La primera impresión, inmejorable. Ya veremos después si la duración del juego nos garantiza hora y horas de diversión o no. Si bien el hecho de contar con un modo multiplayer en el cual Mario y Luigi luchan por llegar primero a meta es una cierta garantía de duración, ¿no creéis?

No os perdáis el análisis del mes que viene porque no pienso "cortarme un pelo" destripando todas las virtudes y defectos que nos ofrece este "New Super Mario Bros".







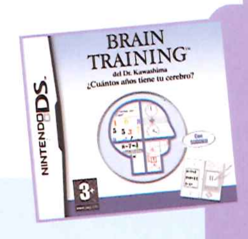




Roberto Zarza



BRAIN TRAINING
del doctor kawashima
¿Cuántos años tiene tu cerebro?



NINTENDO DS

- **Género**: Puzzle
- **Fabricante**: Nintendo/Nikoli
- **Lanzamiento**: Ya disponible
- **Idioma**: Castellano
- **Nº Jugadores**: 1
- **Modo On-Line**: No
- **PVP**: 29,95 €

¡Pon tu cerebro en forma!

Curioso el título que tengo en mis manos. Curioso también el nombre del responsable de tal invento, el doctor Ryuta Kawashima de la Universidad de Touhocu. ¿Qué nos ofrece este interesante título? Pues ni mas ni menos que una recopilación de tests de habilidad mental para mejorar el estado de forma de nuestro cerebro en función de la edad cerebral.

Comenzaremos la "partida" creando nuestro perfil. Podremos guardar hasta 3 perfiles diferentes. Para que luego no se queje nuestro hermano, por ejemplo.

La fecha, la edad... serán algunos datos que deberemos introducir en nuestro perfil. Seguidamente una pequeña prueba nos calculará el punto de partida de nuestra edad cerebral.

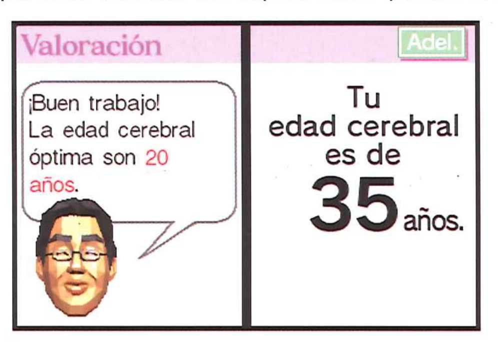
No os asustéis si os sale una edad muy pero que muy elevada, es normal al principio. Lo digo por experiencia propia. La edad cerebral apropiada según Kawashima son 20 años.

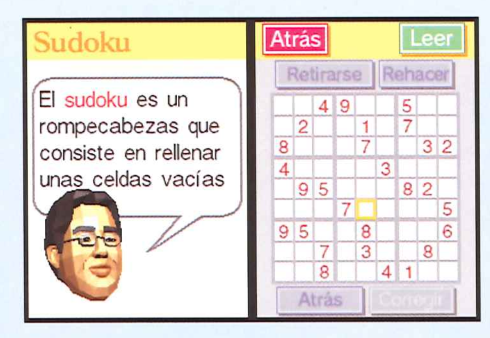
Según vayamos cogiendo ritmo con las pruebas veremos como nuestra edad cerebral se aproxima a la recomendada por tal ilustre doctor. Sólo podremos guardar nuestro resultado una vez diaria. Una gráfica nos mostrará los progresos que vayamos consiguiendo. Cada una de las pruebas esta cuidadosamente diseñada para hacer uso de las posibilidades que nos ofrece nuestra Nintendo DS.

A continuación paso a comentaros los diversos tests mentales a los cuales nos tendremos que enfrentar en esta apasionante aventura del saber.

Colores.
Decir el color de las palabras que estas viendo. Hay cuatro posibles colores. Parece fácil pero ojo, no tienes que decir la palabra sino el color en que este escrita dicha palabra.

Cálculos.
En la pantalla izquierda aparecen una serie de cuentas en orden descendente. Tendremos que escribir el resultado de dichas cuentas en la pantalla derecha tan rápido como podamos.



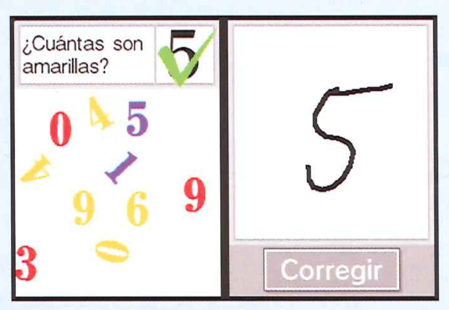


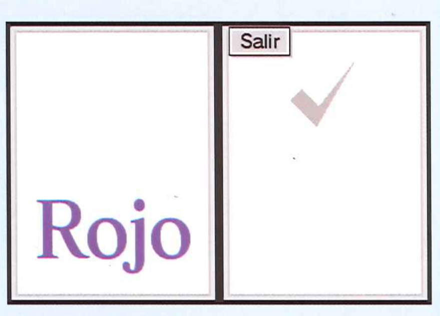
Sudoku
Rellena todas las casillas con un número del 1 al 9. Necesitarás seguir tres reglas para solucionar el sudoku correctamente:
1- Cada columna debe contener solo uno de cada número del 1 al 9.
2- Cada fila debe contener solo uno de cada número del 1 al 9.
3- Cada grupo de 3x3 casillas debe contener solo uno de cada número del 1 al 9.
Encontraremos 40 puzzles en cada nivel de dificultad. ¿Suficiente? Espero que sí.

Memorión
Treinta palabras aparecen en las dos pantallas. Tendremos que memorizar todas cuantas podamos en dos minutos. Después tendremos tres minutos para escribirlas, una a una, en la pantalla derecha.

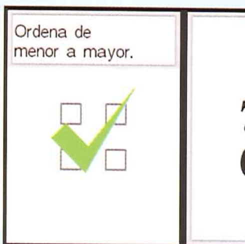
Cuentasílabas
Se nos muestra un texto en la pantalla izquierda. Tendremos que contar las sílabas que componen dicho texto y escribir el resultado en la pantalla derecha. Así de simple.

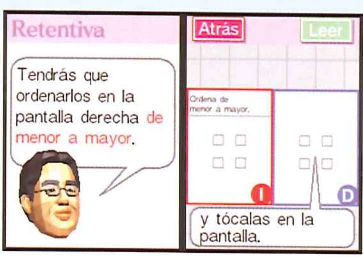




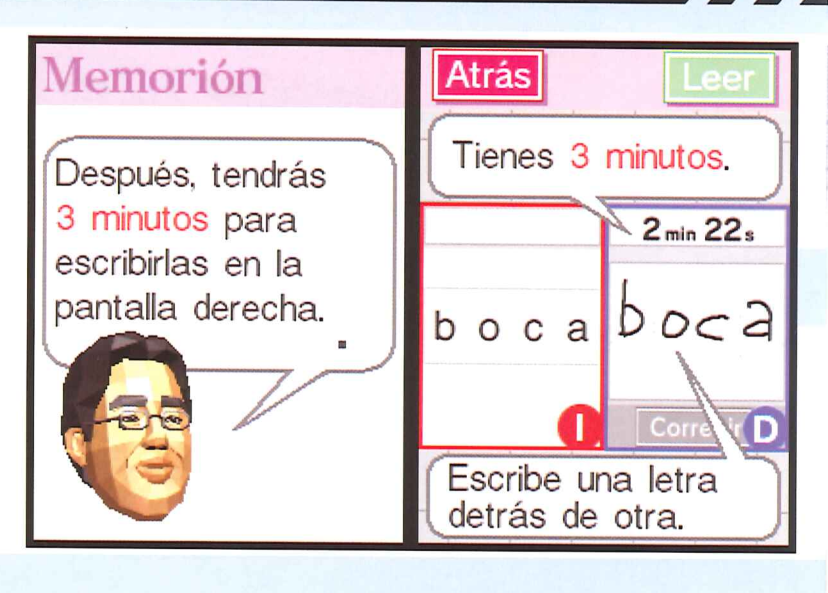












Cuentacifras.
En la pantalla izquierda aparecerán números haciendo cosas diferentes. Tendremos que resolver las cuestiones que aparezcan en la parte superior de la pantalla izquierda relacionadas con los números en pantalla (cuantos números azules hay, cuantos números se deslizan...)

Cuentapersonas.
Una auténtica locura. Varias personas entran y salen de la casa que aparece en la pantalla izquierda. No te despistes y calcula el número de personas que permanecen en la vivienda. Como no, el resultado por escrito en la pantalla derecha.

Menor a mayor.
"Mas vale que prestes atención pequeño saltamontes". A la izquierda se nos mostrarán una serie de números durante un instante. Memorízalos y ordénalos de menor a mayor en la pantalla derecha.

Lecturas.
¡ Ay, si Cervantes levantara la cabeza...! Hora de leer. No me valen excusas. ¿Que no te gusta el texto de la izquierda que tienes que leer en voz alta y lo más rápidamente posible? No es mi problema. Lea, señor, lea. ¡Ah! y nada de trampas que esta prueba da lugar a ello. No se pasa de "página" hasta que la hayamos leído.

Multijugador.
En "Brain Training" encontramos un modo de conexión wireless a nivel local. Podemos elegir dos opciones:

-Download Play: podemos enviar una versión demo del juego a otro usuario para que disfrute de él temporalmente.

-Battle: Nos podremos enfrentar hasta a quince jugadores con una única copia del juego. El reto es el siguiente: completar el máximo de operaciones matemáticas en el menor tiempo posible.

Conclusión.
Nintendo DS vive un excelente estado de forma.
Títulos como "Brain Age" o "Electroplankton" lo demuestran.
Juegos que amplían el abanico de usuarios de la consola y que permiten sacar nuestra creatividad o estimular nuestra mente.
En Japón ha arrasado. En España espero que también. Su asequible precio seguro ayudará a ello. Nunca ejercitar nuestra mente fue tan divertido. El juego engancha, atrapa, te pica... te guste o no estudiar. Demostración clara de que los videojuegos pueden resultar ser una herramienta más que válida de educación. Hazte con este título. Tu cerebro te lo agradecerá.

Se me olvida algo... la puntuación. Pues no se la voy a dar. Y en caso de dársela le daría un 10 ya que se trata de un nuevo esquema rompedor en el mundo de los videojuegos.

Y eso tiene mucho mérito en estos días en los que parece que todo este inventado. Nintendo apuesta fuerte por este título y acierta una vez más. En dos palabras: "Im- prescindible".

- Ejercita nuestro cerebro de manera divertida.
- Precio más que interesante.
- Técnicamente bien resuelto.

- Que no te guste "darle al coco"
- Por pedir... ¿más tests quizás?

Luis Vélez de Guevara
El diablo cojuelo

Daban en Madrid por los fines de julio las once de la noche en punto,

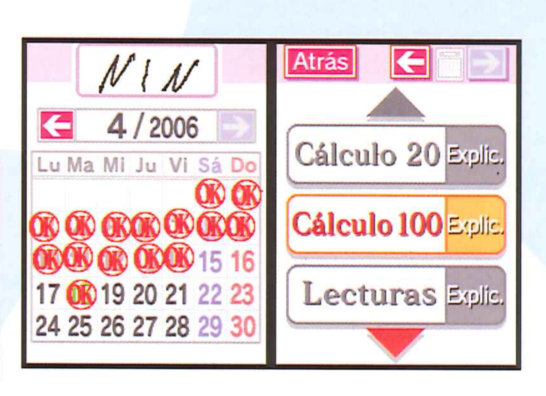
Sig.
hora menguada para las calles y, por faltar la luna, juridición y término redondo de todo requiebro lechuzo y patarata de la muerte,

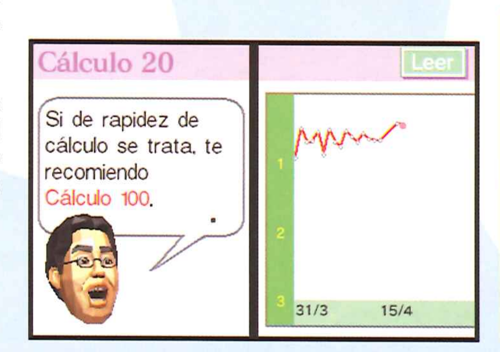
De po-e-ta y lo-co, to-dos te-ne-mos un po-co.

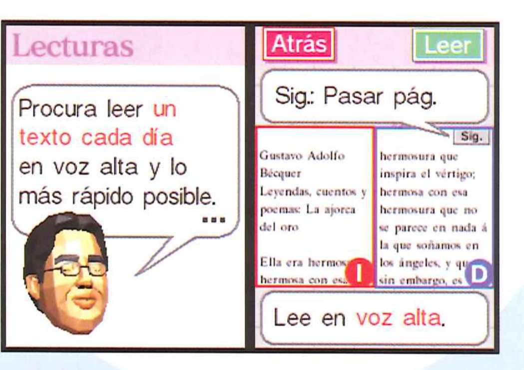
14

15 14

Corregir







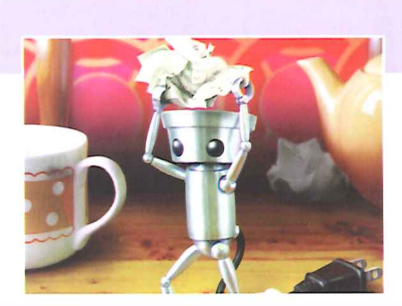
Roberto Zarza





GAMECUBE

- **Género**: Aventura/Acción
- **Fabricante**: Nintendo
- **Lanzamiento**: Ya disponible
- **Idioma**: Textos en castellano
- **Nº Jugadores**: 1
- **Modo On-Line**: No
- **PVP**: 59,90 €



¡Pon un Chibi- Robo en tu vida!
El "cacharro" más completo del mercado.

Llega a nuestra querida Game Cube uno de los juegos más originales que han pasado por los circuitos de dicha consola. Un título que ha tenido un gran éxito en el mercado nipón y del que se tenían serias dudas de ser exportado a tierras americanas y europeas.

Menos mal que Nintendo ha optado por distribuirlo finalmente tanto por el mercado americano como por el europeo.

Un gran acierto (al menos eso pienso yo) que espero que tenga una gran acogida por parte de los usuarios de Game Cube.

La propuesta es de lo más curiosa. Somos un Chibi- Robo, o lo que es lo mismo, un robot doméstico. Resulta que somos el regalo que el Sr. Sanderson le ha hecho a la "peque" de la casa por su cumpleaños.
Nuestra misión será ganarnos el cariño de todos los miembros de la familia realizando una gran variedad de tareas domésticas no exentas de ciertos peligros.

Tendremos que fregar el suelo con un cepillo de dientes cada vez que veamos una mancha de algún alimento o de las huellas del perro.

Os preguntareis, ¿por qué limpia Chibi- Robo el suelo con un cepillo de dientes existiendo en el mercado una gran variedad de fregonas? Pues debido a la escasa estatura del robot. Mide tan sólo 10 cm, lo cual hará que veamos la casa como una auténtica jungla.

Además, el robot puede recoger la basura que vaya encontrando por el hogar en su cabeza, para posteriormente arrojarla al cubo de la basura.
Mantener la casa limpia, evitar accidentes domésticos, incluso preparar la comida a los Sanderson. Chibi- Robo no parará ni un instante.



Bueno, tal vez si. Tendremos que estar atentos a la energía del robot, ya que irá descendiendo a medida que el "cacharro" este operativo en sus quehaceres diarios.

Habrá tareas que requieran de un mayor gasto de energía eléctrica que otras. Cuando veamos que el nivel de energía esté por los suelos, tendremos que acercarnos a un enchufe y recargarnos.

Durante nuestra vida útil como robots encontraremos situaciones de lo más curiosas. Algunos animales domésticos no nos dejarán pasar a hacer nuestra tarea a menos que utilicemos nuestro ingenio y nos disfracemos para pasar inadvertidos.

Tendremos que recoger monedas Moolah para mejorar el equipamiento de nuestro robot. Como ejemplos, el Chibi-Blaster para deshacerte de enemigos problemáticos o el Chibi-Copter, que te permitirá saltar sobre huecos que no te dejarán avanzar.

Todas estas tareas que os hemos comentado tendremos que realizarlas teniendo en cuenta el marcador de día/ noche, ya que según la franja horaria en que nos encontremos las pruebas variarán.

















Tal vez como dato negativo diría que el tiempo pasa demasiado rápido para mi gusto, teniendo que hacer determinadas tareas a contra-reloj, lo cual no nos permitirá demasiado tiempo para disfrutar de ciertos detalles del juego.

Gráficamente el juego resulta ser bastante sencillito. Personajes con pocos poligonos, texturas bastante básicas... Si bien esta sencillez en el diseño de personajes y escenarios puede estar justificada para que el juego se mueva con una gran fluidez por escenarios tan enormes como variados (el salón, la cocina, el jardín, el sótano, etc).
En este aspecto yo destacaría el gran colorido del juego y las excelentes animaciones de los personajes, sobre todo las de nuestro Chibi-Robo.

El apartado sonoro es de lo más cachondo que he escuchado últimamente en Game Cube. Las palabras que emiten los personajes son inteligibles, recordarán la curiosa manera de hablar de títulos como "Banjo- Kazooie" de N64.

Seguro que más de uno no podrá evitar la risa escuchando tal curioso idioma. Por cierto, el juego lo podréis disfrutar con los textos traducidos al castellano, todo un detalle por parte de la gente de Nintendo. En cuanto a la música, melodías variadas y trabajadas que se mostrarán alegres y pegadizas durante el día y más pausadas y relajantes durante la noche.

El control del robot es muy fiable. Responde realmente bien a las órdenes del control pad. Las acciones que seremos capaces de realizar según avancemos en el juego serán de lo más variadas, siendo las animaciones de cada una de ellas de un gran nivel. Dispondremos de un mapa del hogar para no hacernos líos de estancias, además de libertad total a la hora de manejar la cámara a nuestro antojo acercándola, alejándola, rotándola...

Por cierto, dispondremos de una vista en primera persona que nos será de gran utilidad para localizar objetos o lugares de una manera más cómoda.

En cuanto a la duración, el juego nos propone una gran cantidad de misiones principales y otras secundarias que seguro conseguirán que tengamos juego para rato.

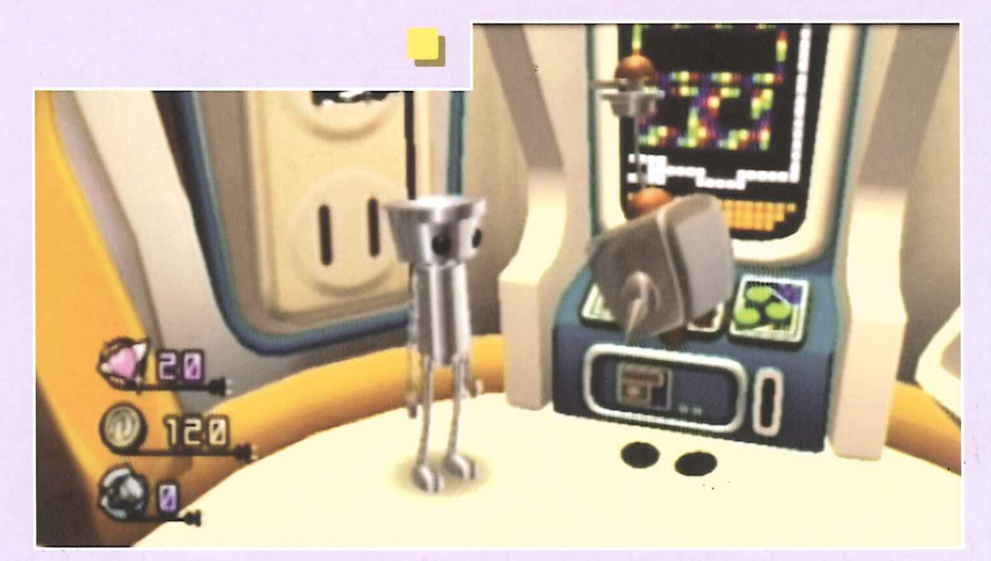
Conclusión

Nunca 10 cm. dieron tanto juego. "Chibi- Robo!" se trata de una apuesta fresca e innovadora que, además, viene bajo un envoltorio técnico nada despreciable.

Un título que seguro os mantendrá "pegados" a la pantalla del televisor durante muchas horas, y que os sacará más de una carcajada con su gran sentido del humor.

Game Cube parece dar sus "coletazos" finales, eso si, dejándonos grandes títulos como este "Chibi- Robo!" que seguro permanecerá en el recuerdo de todos los jugones de pro.





A FAVOR

- Propuesta fresca y original.
- Gráficos coloridos y desenfadados.
- Brillante sentido del humor.

EN CONTRA

- El tiempo pasa demasiado deprisa.
- Quedarse "atascado" puede hacer que pierdas interés.
- Ser de los que no colaboran en las tareas domésticas. Cambiarás de actitud, seguro.

VALORACIONES

GRAFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
GLOBAL	7,5

TEMAS PARA MÓVIL

Envía PSTEMAS y referencia al 7565. Ej. PSTEMAS 2225

NUEVO

¿QUÉ ES UN TEMA PARA MÓVIL?
Un cambio total o parcial del look de tu móvil, según tu terminal. Elige el motivo que más te guste y personaliza los fondos e iconos para renovar tu móvil cuantas veces quieras.

Tema	Código
HADAS	ENVÍA PSTEMAS 3509 al 7565
TUNNING ESPECTACULAR	ENVÍA PSTEMAS 2252 al 7565
CALAVERAS	ENVÍA PSTEMAS 2250 al 7565
MOTOS	ENVÍA PSTEMAS 2607 al 7565
UNICORNIOS	ENVÍA PSTEMAS 2247 al 7565
BEBÉS OREJAS	ENVÍA PSTEMAS 2115 al 7565
INDIOS	ENVÍA PSTEMAS 6168 al 7565
HADAS	ENVÍA PSTEMAS 3509 al 7565
DRAGONES	ENVÍA PSTEMAS 2896 al 7565
VAMPIROS	ENVÍA PSTEMAS 3759 al 7565
ÁNGELES GÓTICOS	ENVÍA PSTEMAS 5476 al 7565

IMÁGENES

Envía PSIMG y referencia al 7565. Ej. PSIMG 35937

TOP 35937	TOP 37489	TOP 36337	TOP 36525			
37131	TOP 35937	40756	36213	37636	TOP 45007	35416
40641	35210	37170	37030	40617	35492	35499
35985	39742	36326	35214	36342	TOP 36103	36391
45006	41733	41737	41719	35240	41713	41134
41333	35495	36132	35229	35236	35222	41650
36929	36524	41852	40890	TOP 37470	44019	44018
35247	35152	35150	35142	35128	35040	35032
35305	35427	35559	36006	35546	35997	35290
36038	36055	35425	36155	TOP 36170	35426	36281
36230	36228	36097	36491	36445	36329	36215
36455	37219	37026	36450	36523	36283	36497

SONIDOS REALES

Envía PSREAL y referencia al 7565. Ej. PSREAL 77258

77258 Coge el puto telefono cabron!
77007 Orgasmo
77762 Como el luisma no se entera
78190 El Luisma
77472 Que soy el telefono cogerme!
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77256 Uuu que es eto?
77018 Teléfono antiguo
77894 Que viene el payo verde
77048 Sirena de policia
77176 Españoles Franco ha muerto
77252 Septimo de caballeria
77334 Grito de Tarzan
77479 Risa bebe
77045 Harley Davidson
77119 Bebe gracioso
77091 Risa de Thriller
78189 El Neng
78849 Barça - Forza Barça
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77148 Te llama la guardia civil
78496 Franco
77435 Osea te cojo el telefono
77650 Cerco policial
79094 Atleti, Atleti, Atletico de Madrid
79324 Pozi tiene un orgasmo
79262 Un cigarrito no tendrás
78870 Gol del Madrid
78869 Gol del Barça
79319 Bobo solemne
78649 Grito de mujer
78648 Risas tétricas
79068 Gol de la Selección
79323 Amparo (pozi) contesta!
77419 Por Dios, trata de cogerlo!
77102 Ruidos de la jungla
77114 Vacas mugiendo como locas
77063 Burro
77117 Música del NO-DO
77118 Tirando de la candena del water

¿QUIERES QUE, CADA VEZ QUE TE LLAMEN, UN CACHORRITO RECHUPETEE TU PANTALLA?

¿QUIERES EL CACHORRITO DE TIGRE?
ENVÍA PSIMG 45439 AL 7565

¿O PREFIERES EL DE PERRITO?
ENVÍA PSIMG 45587 AL 7565

Polifonos

Top

89232 Opa yo viaze un corrá - El Koala
88189 Rompe - Daddy Yankee
89051 Muñeca de trapo - La Oreja VG
89075 Hips don´t lie - Shakira
88015 Rakata — Winsin & Yandel
86973 Ella y yo — Don Omar y Aventura
82172 Barcelona — Himno oficial
84724 El bueno, el malo y el feo

Nuevas

89364 The time of our lives — Il Divo with Tony Braxton
89363 Temperature — Sean Paul
89362 Because you live — Jesse Mcartney
89361 The Hardest part — Coldplay
89360 Tengo para ti — Chenoa

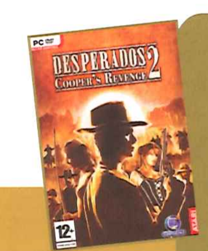
Envía PSPOLI y referencia al 7565. Ej: PSPOLI 83188

89085	Rumbatom pa mi guerrera	Huecco
82984	Paquito El Chocolatero	Pasodoble
84937	Kill Bill - Silbido	Silbido
84362	Champions League	Himno
88628	No quiero verla más	Estopa
80017	Misión Imposible	Film
84202	Teléfono antiguo	Sonido
88140	Besos	El canto del loco
83188	Real Madrid	Himno oficial
84940	Sexo en Nueva York	Televisión
85529	El último mohicano	Cine
85944	Eras tú	Merche
80143	La Pantera rosa	Theme
85220	Himno de la legión	Himnos
89305	Mírame	Daddy Yankee
84446	Cara al sol	Himno
84231	Bar Coyote	Cine
84094	Himno de riego	República
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
84487	We are the champions	Queen
83258	Sevilla F.C.	Himno oficial
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
84067	El Exorcista	Cine
88013	Sorry	Madonna
83883	Fraggle Rock	Televisión
80039	Eye of the Tiger	Survivor
85541	You´re beautiful	James Blunt
85606	Vals de Amelie	Amelie
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83834	La abeja Maya	Televisión
85504	Soldadito marinero	Fito y Fitipaldis
89222	Déjame verte	Diego M y Raquel del R
84560	Curro Jiménez	Televisión
80108	Benny Hill	Theme
89292	Amo a Laura	The Happiness
80096	Pulp Fiction	Film
84494	La internacional	Himno
80239	Final Countdown	Europe
82124	Atlético De Madrid	Himno oficial
88171	Anuncio Audi A4 - I got life	Nina Simone
80044	Rocky	Film
85857	Johnny and Mary	Robert Palmer
82190	Betis	Himno oficial
86041	Love generation	Bob Sinclar
85377	La tortura	Shakira
89303	Tiempo	Erreway
88624	Don´t cha	Pussycat dolls
80093	Equador	Sash
84490	Asturias patria querida	Himno Asturias



Luis Agudo

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE



PC

Género
Estrategia
Fabricante
Spellbound
Lanzamiento
Ya disponible
Idioma
Textos en castellano
Nº Jugadores
1
Modo On-Line
No
PVP
39,99 €

Cowboys estratégicos.

Cuando uno piensa en un videojuego basado en la época del lejano oeste, lo primero que le viene a la cabeza es acción y disparos a raudales. El concepto de estrategia asociada a este tipo de juegos lo basaríamos en lo rápidos que seamos disparando y esquivando las balas.

Pues bien amigos, Desperados 2: Cooper´s Revenge viene dispuesto a cambiar ese punto de vista. Secuela del exitoso Desperados: Wanted Dead or Alive.

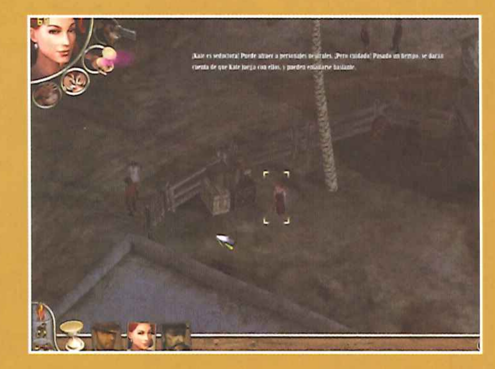
Como su predecesor, D2 va un paso mas allá de las concepciones sobre el lejano oeste creando un mix de estrategia y acción innovador.

En D2 partimos con nuestro héroe John Cooper en la aventura que nos llevará por todo el "far west" atravesando pueblos, fuertes en el desierto, caravanas... John comenzará sólo su aventura, pero a lo largo del juego iremos conociendo a nuevos personajes que se irán uniendo a nuestra causa y que podremos controlar también. Entre ellos están la bella Kate O´hara, el oscuro Doc McCoy o la nueva incorporación a la serie, Ojo de Halcón, jefe de la tribu de los lobos blancos.

Desperados 2 es un juego básicamente táctico. Si vamos con la idea de matar a todo lo que se nos ponga por medio para completar las misiones no tardaremos en darnos cuenta que nuestro final siempre será el mismo, la muerte.

La IA de los enemigos ha sido muy cuidada en esta secuela y para poder avanzar en las misiones tendremos que desarrollar tácticas para seguir con nuestro camino y acabar con nuestros enemigos.
Dentro de este aspecto cada personaje juega su rol dentro de la misión gracias a las habilidades especiales de que dispone cada uno.





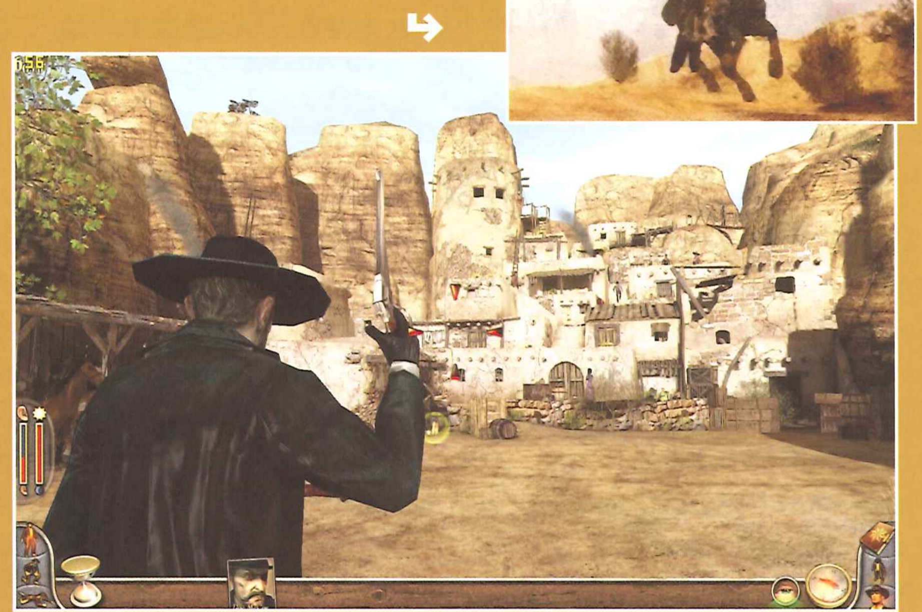
Kate por ejemplo puede distraer a sus enemigos a través de la seducción, podremos así, por ejemplo, atraer a un enemigo detrás de nosotros y atacarlo y amordazarlo sin que el resto de sus compañeros noten ningún suceso extraño. Otros personajes podrán utilizar habilidades únicas como es el poder de curación o la posibilidad de poner trampas. Junto con estas habilidades todos los personajes dispondrán de dos niveles de sigilo para poder desplazarse con precaución sin que el enemigo nos descubra.
Para poder elaborar mejores tácticas disponemos de botones de acción rápida, a cada uno de los cuáles podremos asignar 5 acciones por adelantado para que realice nuestro héroe/s.

↳

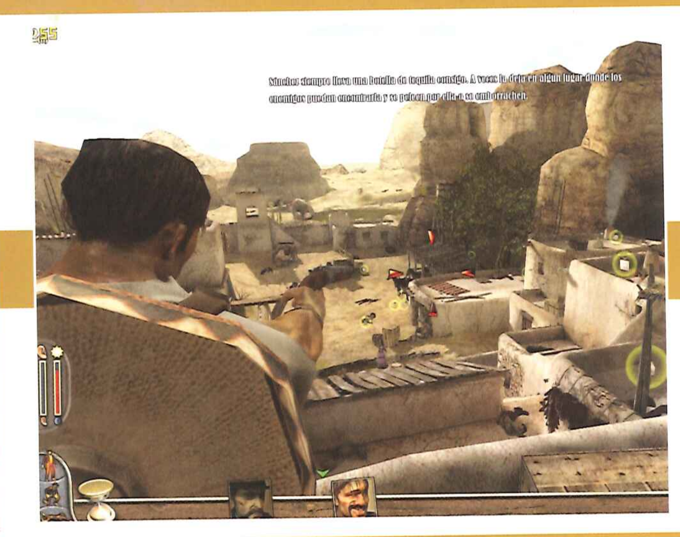
Requisitos mínimos:

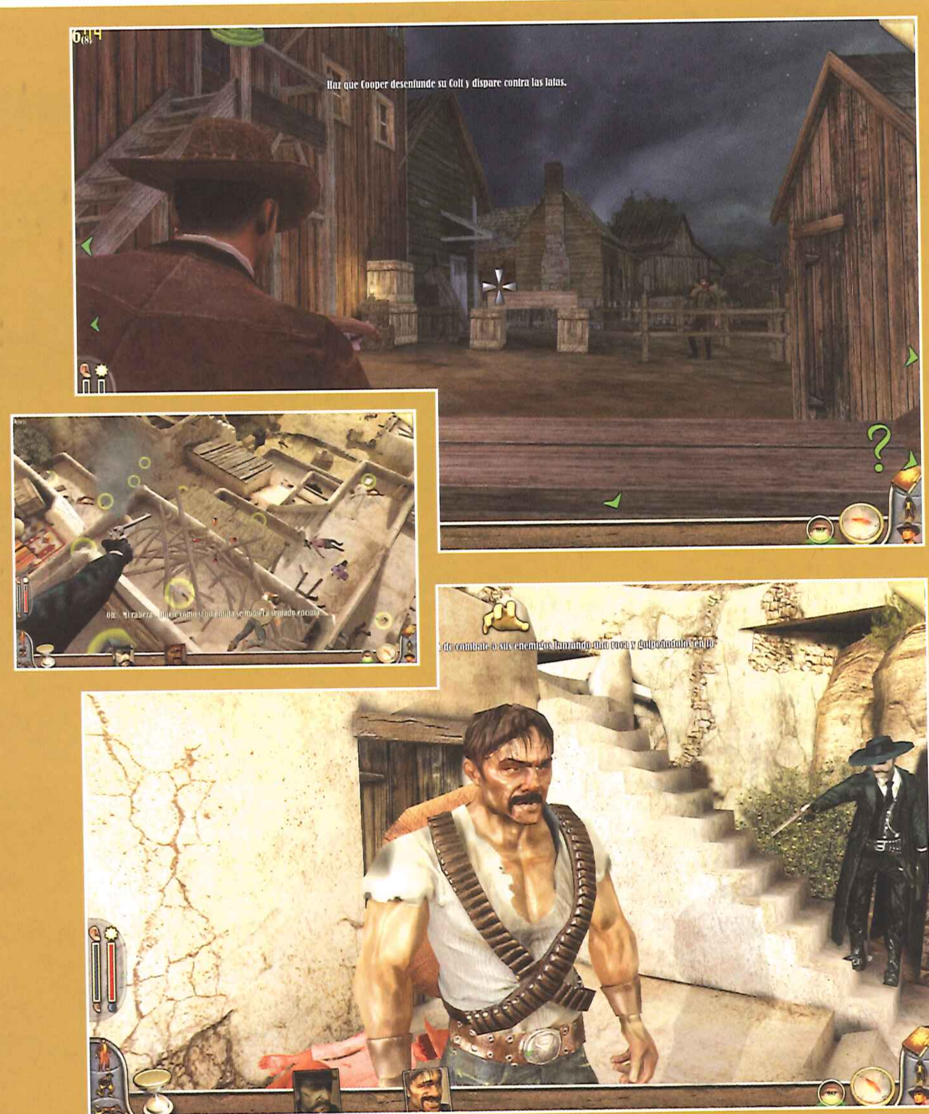
- **Sistema operativo:** Windows 2000/XP
- **CPU:** Procesador a 2,0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Lector de DVD**
- **Espacio en el disco duro:** 4 GB libres
- **Vídeo:** Tarjeta con 128 MB de RAM y compatible con DirectX(tm)9
- **Sonido:** Dispositivo de sonido compatible con DirectX(tm)
- **Dispositivos de entrada:** Teclado, ratón

Equipo utilizado:
- Intel CoreDuo T2600
- 1gb de ram
- Nvidia Geforce 7800GTX 512mb
- SoundBlaster X-FI









La perspectiva en la que nos moveremos principalmente por el juego es la clásica isométrica de los juegos de estrategia. En ella tenemos un buen campo de visión que nos permite observar con detalle la situación en la escena. Pero no es la única perspectiva que podremos utilizar.

Hasta aquí habíamos hablado de la vertiente estratégica del juego, pero disponemos de otra perspectiva que hace cambiar el estilo del juego. Durante los momentos en los que tengamos, o queramos, atacar a nuestros enemigos tenemos la posibilidad con cada uno de nuestros héroes de cambiar a una perspectiva en primera persona.

En ella podremos hacer uso de las armas de que disponga cada héroe, apuntar a nuestros objetivos, o simplemente realizar las mismas acciones que podemos utilizar en la perspectiva isométrica como golpear o amordazar; a la vez que tendremos una perspectiva en primera persona del escenario que nos rodea. Doc McCoy por ejemplo, es un personaje que aprovecha bastante este modo de visión ya que su pistoila con mira telescópica nos permitirá abatir a los enemigos desde largas distancias.

Adentrémonos en el apartado técnico del juego. Desperados 2: Cooper´s Revenge ha dado un paso de gigante respecto a su predecesor. Hemos pasado de una perspectiva isométrica en 2d, a un escenario totalmente en 3d bien detallado y ambientado. Se ha cuidado mucho todo lo que rodea el ambiente del lejano oeste.
Todas las imágenes que nos pueden venir a la mente (bares, fuertes, casas de citas, establos, iglesias...) han sido recreados con esmero y los escenarios están llenos de detalles que acompañan a la perfección a la ambientación del juego. El apartado sonoro anda a la par con el gráfico. Desde los disparos de las Colt, hasta las piedras despeñándose por algún sendero cuando caminamos, todo ha sido cuidado al detalle. A ello contribuye una banda sonora de claros tintes vaqueros, que acompaña a la acción sin llegar a hacerse pesada.

Desperados 2: Cooper´s Revenge es un juego divertido. El poder crear estrategias a la vez que disfrutas de momentos de acción es una combinación muy interesante, y en redacción nos lo hemos pasado muy bien acabando con los forajidos que se han puesto en nuestro camino. En resumen: juego recomendado

A FAVOR

- Buena combinación de estrategia y momentos de acción.
- Apartados gráfico y sonoro bien cuidados.

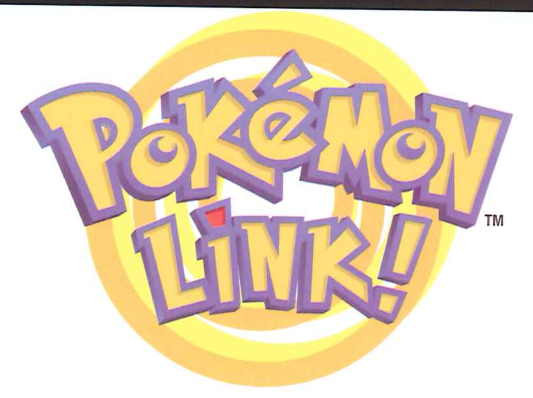
EN CONTRA

- En algunas escenas la perspectiva isométrica no cubre suficiente campo de visión.
- Que no te gusten los juegos de vaqueros

VALORACIONES

GRAFICOS	8
SONIDO	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
GLOBAL	7,6

Eduardo Sopena



NINTENDO DS

Género	Puzzle
Fabricante	Nintendo
Lanzamiento	Ya Disponible
Idioma	Castellano
Nº Jugadores	1 - 2
Modo On-Line	No
PVP	39,95€

¡Linkalos todos!

Si te gustan los juegos tipo Tetris y también te gustan los Pokemon, estás de suerte ya que Nintendo ha lanzado Pokemon Link un juego en el que tendrás que rescatar Pokemons que han sido secuestrados por el Escuadron Phobos, tu asumirás el papel de Lucy Fleetfoot, una agente especial, enviada a recuperar todos los Pokemons posibles.

¿Cómo? Linkándolos.
Esta operación se produce cuando van cayendo los Pokemon (Como si de un Tetris se tratara), nuestra misión es alinear cuatro iguales, una vez conseguida esta operación, nuestra siguiente tarea es linkar Pokemons iguales de tres unidades y después de dos, de esta manera los Pokemons linkados van a parar a nuestro almacén donde estarán protegidos del Escuadron Phobos.









Linkar consecutivamente Pokemons puede parecer difícil a simple vista, pero una vez se coge práctica con el Stylus moverás los Pokemons rápidamente consiguiendo espectaculares combos.

Este título se compone de 4 modos de juego, 2 modos para un sólo jugador como el Aventura y el Eterno y 2 Multijugador como Combate y Equipos, el juego también incorpora una curiosa opción denominada Café de Agentes, en esta opción nuestra consola puede rastrear inalámbricamente a otros jugadores de Pokemon Link en su radio de acción, y guardar su tarjeta de agente (Nombre o Apodo).

El juego al ser tipo puzzle, presenta unos gráficos coloridos, bastante sencillos, en cambio en el modo Aventura, se nos va narrando los pasos que va siguiendo la agente Lucy Fleetfoot, mediante animaciones de gran calidad, que bien nos recuerdan a animaciones Flash.

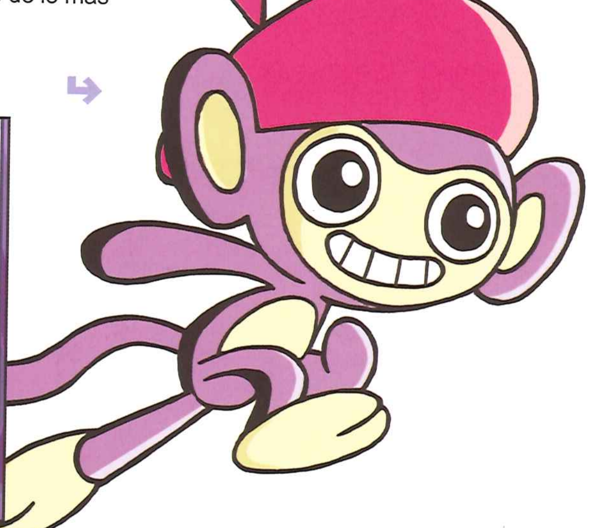
El apartado sonoro tampoco destaca en exceso en este juego, melodías sencillas y que enganchan, arropadas por FX que cumplen perfectamente su cometido.

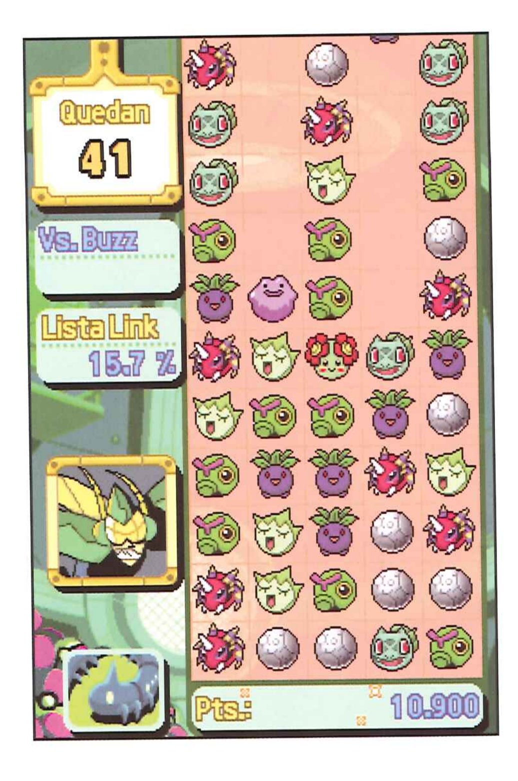
En la jugabilidad la cosa cambia, ya que este título hace un uso 100% de la pantalla táctil y del Stylus, con el, desplazamos a los Pokemons de lugar hasta unirlos, arriba, abajo, izquierda, derecha, siendo de lo más entretenido.















En este juego el modo Aventura dispone de más de 20 niveles y no será sencillo conseguir derrotar a todos los generales Phobos y vaciar sus almacenes de Pokemons, hay título para rato, eso sin hablar del modo Eterno, en el que jugamos sin esperar un final de Linkajes (El más similar al Tetris) y el modo Multijugador, que nos permite jugar con otros poseedores de Nintendo Ds con un sólo juego.

Un título más que recomendable para fans de Pokemon (Hay 380 especies) y los juegos tipo Tetris.









A FAVOR

- Graficamente agradable para ser un puzzle.
- Bastante adictivo.
- ¡Hazte con todos!

- Dificultad excesiva en algunas ocasiones.
- No aporta mucho al género.

EN CONTRA



Eduardo Sopena

FINAL FANTASY IV



GB ADVANCE

- Género: RPG
- Fabricante: Square-Enix
- Lanzamiento: --
- Idioma: Castellano
- Nº Jugadores: 1
- Modo On-Line: No
- PVP: -- €

Aventuras magicas de ayer y hoy.

La verdad es que es un placer tener de vuelta un nuevo Final Fantasy, y sobre todo uno tan carismático como este, ni mas ni menos que el remake del mitico titulo para Super Nintendo.

Corría en año 1992 y la Super Nintendo en pleno apogeo recibió este título, y no era un Final Fantasy cualquiera...

La historia, era distinta, realmente había multitud de cambios argumentales, eso era lo que lo hacía único.

Nos poníamos al control de Cecil, un caballero negro que obedecía órdenes del rey, el cuál le ordenó robar unos cristales de poder, y para hacerlo además de poner a sus hombres en peligro, también ponía a los guardianes de esos cristales en la cuerda floja, todo incluso matar, por complacer al rey.

Hasta que a Cecil le surgió la duda y cuestionó las órdenes del rey.

Perdiendo el mando de su escuadrón, empezaba la verdadera historia de Cecil, el caballero negro.

Después de casi 14 años vuelve el clásico y no lo podía hacer de mejor manera, el juego mantiene intacta la esencia de la cuarta entrega de la saga, el argumento no se ha tocado ni un ápice, y presenta una novedad que muchos de vosotros agradeceréis, tiene los textos en perfecto castellano y eso merece un aplauso ya que no hubiera sido una reedición como dios manda de no haberse traducido los textos.

El apartado gráfico no ha sufrido muchas modificaciones con respecto a la versión de 1992, se han pulido ligeramente los gráficos, aunque nos hubiera gustado que se hubieran retocado más, pero claro, no sería una reedición.





El sonido si que no se ha tocado para nada, las similitudes técnicas, de Game boy Advance con Snes han favorecido que se mantengan las mismas melodías intactas, que disfrutamos hace años, y aunque el chip de sonido de GBA se pueda estrujar un poco más, hubiera sido una tontería.

La jugabilidad del título se ha visto mejorada en cierta medida, ya que nuestro personaje ha ganado velocidad y eso se agradece, no como nuestro Cecil de 1992 que se movía tranquilo y sosegado a pesar de los acontecimientos que le rodeaban.

Y ya por último la duración de este título, como en cualquier Rpg, este juego nos depara multitud de horas de juego, peleas con monstruos a centenares y una historia de bolsa de palomitas, no resulta corto, la verdad.

Este Rpg está especialmente recomendado para los jugones que no hayan podido disfrutar de este título en el pasado o para lo que quieren recordar un buen juego y ahora con textos en Castellano.







A FAVOR

- Poder disfrutar de nuevo de uno de los mejores Final Fantasy.
- Los textos en castellano.
- Su música, igual de bella que hace 14 años.

EN CONTRA

- Sus gráficos, los años no pasan en balde y su mejora es mínima con respecto al original.
- Los enfrentamientos son a veces muy seguidos y no dejan explorar el mapa con tranquilidad.

VALORACIONES

GRAFICOS	5,5
SONIDO	8
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	8
GLOBAL	6,8

CAMERA CAFE

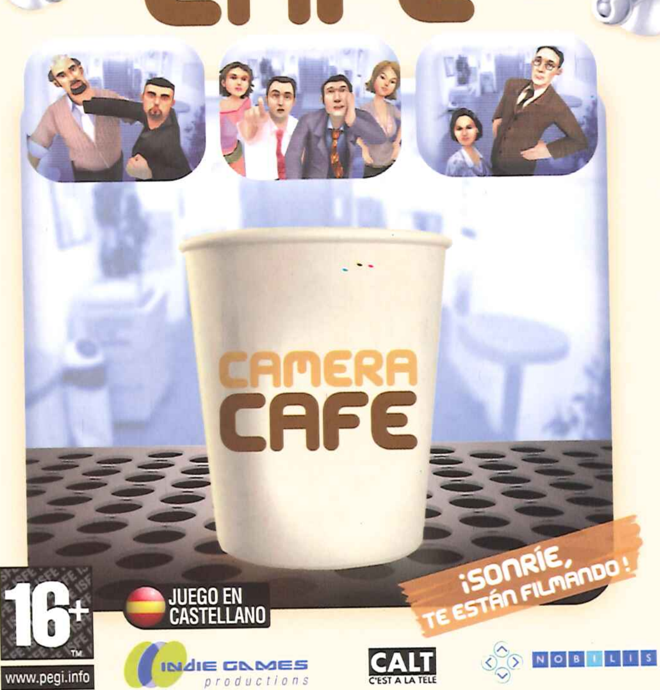
EL JUEGO



CAMERA
CAFE



SOLO
19,99€
PVP REC







¿Quieres un cafetito?



UFF, me voy a tomar un cafetito



¡ Anda invítate a un cafetito!











Eduardo Sopena

APE ESCAPE 3



PLAYSTATION 2

- Género
Plataformas
- Fabricante
SCE
- Lanzamiento
Ya Disponible
- Idioma
Castellano
- Nº Jugadores
1
- Modo On-Line
No
- PVP
39,95€

¡Es hora de atrapar monos!

Vuelve uno de los juegos más divertidos del catálogo de PS2, Ape Escape, y vuelve por la puerta grande, en esta tercera entrega, Specter (Un mono cuya inteligencia se ha visto aumentada gracias a un casco especial) el malo de turno quiere dominar el mundo con su legión de monos y con la ayuda de su nueva invención "Specter TV" un canal de televisión que hace que todo el que lo vea caiga en un profundo letargo y así los monos puedan conquistar el mundo sin resistencia, ¡Hasta Hikaru y Kakeru los héroes del anterior Ape Escape han sucumbido a los poderes de la nueva televisión!.

Comenzamos nuestra aventura controlando a Satoru o Sayaka los protagonistas y disponemos de una red pillamonos, esta red, al introducir un mono, lo teletransporta a un lugar seguro donde no puede hacer más "monerías" malignas.





A lo largo de la aventura nuestra aliada "Aki" nos proporciona más artilugios para poder luchar con esta amenaza, tales como una porra aturdidora, un útil radar de monos, un aro de brío para poder correr mucho más rápido.

Todo útiles accesorios "pillamonos" ya que sin ellos no podríamos terminar esta aventura, y si no os lo creéis, esperar a que un mono os quite alguna cosa de vuestro inventario, lo pasareis realmente mal; convertirse en el cazador cazado resulta bastante desagradable, y en este juego puede ocurrir, ya que los monos pueden ser tontos, pero tienen sentimientos y si nos ensañamos con ellos pueden enfadarse y golpearnos, robar los objetos que llevamos encima etc.

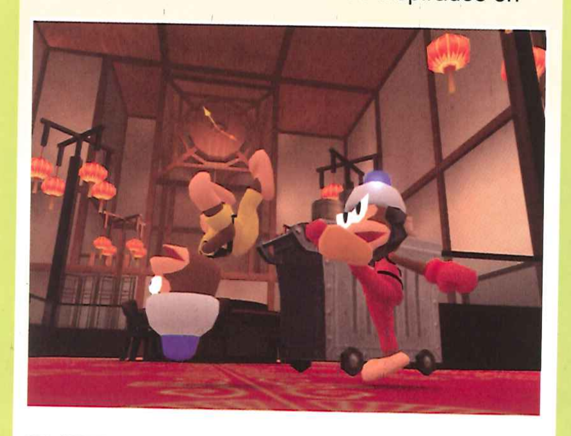
La ambientación en este juego es muy buena, y la dosis de humor que han plasmado los programadores de este título es realmente alta, podemos ver escenarios inspirados en películas o cuentos como pueden ser Superman, La Bella y la bestia, Caperucita roja... y un sinfín de aspectos graciosos que hacen que sonriamos en cualquier punto de nuestra aventura.

El apartado gráfico nos muestra unos escenarios amplios, con muchos detalles, de gran colorido, y animados entre fases con "intros" de gran calidad. Todo al estilo "Ape", algo que podemos encontrar negativo, es que a veces cuando hay muchos elementos en movimiento, puede surgir alguna ligera ralentización, pero que no afecta lo más mínimo al desarrollo del juego.

Algo que siempre nos alegra en los títulos que analizamos, es que esté localizado a nuestro idioma, y en este caso SCEE ha hecho un trabajo excelente, ya que el juego está totalmente traducido al Español tanto



















textos como voces, y ambos de gran calidad. La música ambienta perfectamente el juego, son melodías alegres y muy bien realizadas, igual que los FX que cumplen perfectamente su función.

El juego también presenta una correcta jugabilidad y duración, el control de nuestro protagonista es bastante sencillo, una vez nos hayamos acostumbrado a utilizar los dos sticks analógicos de nuestro Dual Shock y a utilizar los distintos dispositivos que nos facilita "Aki" a lo largo de los 25 niveles que componen esta aventura, pero no os preocupéis que si los 25 niveles se os hacen cortos, el juego dispone de multitud de mini juegos, incluso uno ambientado en la franquicia Metal Gear Solid, digno de ver.

Si no has jugado nunca a este juego y consideras que andar todo el rato persiguiendo monos, no puede resultar divertido, prueba este nuevo Ape Escape y verás, seguro que no opinas lo mismo después de unas partidas, en cambio si eres un fan de la saga y te lo pasaste en grande en Psone y Ps2 con Ape 1 y 2, esta nueva entrega no te defraudará.











A FAVOR

- La cantidad de monos distintos.
- El excelente trabajo de doblaje a nuestro idioma.
- El humor que desprende el juego por todos sus niveles.

EN CONTRA

- Si eres nuevo al jugar un "Ape" quizás te cueste hacerte con el control.
- La cámara es algo lenta.

VALORACIONES

GRAFICOS	7,5
SONIDO	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8,5
GLOBAL	8,3

Mr Koala

X-MEN III:

El videojuego Oficial



GB ADVANCE

Género	Acción
Fabricante	Activision
Lanzamiento	19/5/2006
Idioma	Castellano
Nº Jugadores	1
Modo On-Line	No
PVP	41,95 €

THE OFFICIAL GAME
Press START

Mutantes incomprendidos: El juego oficial.

¿Crees que los demás no te entienden? ¿Eres de color verde y tienes tentáculos en las orejas?. ¡Pues tienes todas las papeletas para entrar en los X-men!

Directamente desde la gran pantalla nos llega la (obligada) adaptación de esta afamada serie de comics que ahora estrena su tercera película.

Activision es la encargada en regalarnos uno de esos títulos presentes en el catálogo de cualquier consola, y mas conocidos como: *"Vaya patata de juego"*.

De todos es sabido que las adaptaciones del cine al videojuego (y viceversa) suelen ser, salvo contadísimas excepciones, verdaderos fiascos, el juego que nos ocupa es uno de ellos.

Una verdadera lastima que se siga desaprovechando el potencial de los superhéroes del comic en productos de un nivel técnico y jugable tan bajo.

La historia sigue el argumento de la película, y por lo visto añade algún detallito más.-

El juego es un beat em up plataformero, como tantos otros, de los que abundaban en la época de las consolas de 16 bits.

La mecánica es la habitual: golpe-golpe-salto-golpe-salto-fin de nivel y así hasta el final. Eso si, permitiéndonos alternar entre 4 personajes en cualquier momento del juego, para poder superar los diferentes obstáculos. Nada nuevo bajo el sol.





El apartado gráfico es decepcionante, excepto los protagonistas, los sprites no están muy trabajados, las animaciones son muy limitadas y los enemigos se repiten hasta la saciedad.

Podríamos defender el juego diciendo: "*¡Bueno los gráficos no son todo, puede ser muy jugable!*" ... ¡Error!.
Los fallos técnicos afectan al control del juego, por ejemplo: cuando nuestro personaje golpea a un enemigo, este no reacciona, simplemente cambia a un color blanco que efectivamente da a entender que le has atizado, pero la detección de colisiones de golpes no está nada lograda, y tenemos la sensación de estar golpeando al aire, produciendo un efecto tirando a cutre.
Por no hablar de los perros que nos atacan en la aventura, que no sabes si te están mordiendo ferozmente una pierna o te están matando a lametazos.

El aspecto sonoro pasa desapercibido, con alguna melodia repetitiva y efectos correctos sin más.

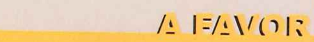
En fin, mi recomendación es que probéis el juego si sois fans de la película y decidáis vosotros mismos. Si no eres seguidor, ni te acerques.



De aparecer tanto en el juego, los perros se hacen coleguillas de Lobezno. ¡Mira como vienen a por las galletas! Animalitos...







- Las ilustraciones estáticas.
- Lobezno.

EN CONTRA

- Este juego podría haber aparecido en los 90.
- Nula originalidad de conceptos.
- Mejorable en todos los aspectos.

VALORACIONES

GRAFICOS	5
SONIDO	5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	5
GLOBAL	5

Mad Catz Xbox 360 controler.



En esta ocasión este fabricante nos presenta uno de los primeros mandos compatibles con Xbox 360, este modelo no es inalámbrico, se conecta directamente al USB de nuestra consola, y al cogerlo da una muy buena impresión, tiene una forma muy similar al mando original de Microsoft, pero mejora el agarre, al incorporar unas zonas antideslizantes de goma en los laterales.

Este mando a diferencia del que viene por defecto con la consola, nos presenta un botón central de turbo, y en su parte posterior, un botón para invertir la cruceta de control, muy útil para los hardcore gamers.

Lo mejor.
- Ergonómica prácticamente igual al original.
- Zonas con goma para mejorar el agarre.
- Opción turbo e invertir cruceta.

Lo peor.
- Su precio es muy similar al de Microsoft.

Mad Catz HD VGA cable Xbox360.

Es un cableado imprescindible para tu Xbox 360 si quieres disfrutar de la alta resolución en un monitor de ordenador. Incorpora la salida óptica en la conexión a la consola como los cableados originales, salida directa a VGA y RCA para el audio y una longitud de 5M. Sí no tienes una tele disponible y tienes PC es una opción más que recomendable.

Lo mejor.
- Longitud del cable.
- Salida óptica.
- Precio.

Lo peor.
- A pesar de la resolución la nitidez de imagen no es muy elevada.

ADT Cristal Pad PlayStation 2



Un nuevo mando se une a la ya extensa gama de mandos compatibles para Playstation2, esta vez llega de la mano de Ardistel, y tiene algunas interesantes novedades.

El diseño es prácticamente idéntico al original, pero con la peculiaridad de ser transparente, con lo que podemos disfrutar de la visión de las entrañas de nuestro mando de control, pero por si esto fuera poco, se ha incorporado un sistema de Leds de distintos colores que iluminan el mando, en varios colores dependiendo de la intensidad de la vibración.

Además este mando incorpora otra curiosa opción, y es que los motores de vibración llevan dos ventiladores, y la zona de agarre del mando final viene perforada para que el aire que producen los ventiladores, refrigeren nuestras manos. También incorpora zona de goma para mejorar el agarre.

Lo mejor.
- Es muy “Cool”
- Opción ventilador.

Lo peor.
- La goma de agarre no es de muy buena calidad.

PRESS START

Queremos que tú tambien confecciones las listas, envianos un email con tu selección de juegos a:
revista@press-start.es

LOS FAVORITOS ★

PLAYSTATION 2

1. Metal Gear Solid 3
2. Shadow of the Colossus
3. GTA: San Andreas
4. Dragon Quest: El Periplo...
5. Pro Evolution Soccer 5
6. Resident Evil 4
7. Tomb Raider Legend
8. Final Fantasy X2
9. Tekken 5
10. Gran Turismo 4

X-BOX

1. Halo 2
2. GTA: San Andreas
3. Doom 3
4. Pro Evolution Soccer 5
5. Commandos: Strike Force
6. Half- Life 2
7. Tomb Raider Legend
8. Splinter Cell 3
9. Out Run 2006
10. TOCA Race Driver 3

GAMECUBE

1. Resident Evil 4
2. Metroid Prime 2
3. Zelda: The Wind Waker
4. Fifa 06
5. Baten Kaitos
6. Prince of Persia 3
7. Metal Gear Solid: Twin...
8. Odama
9. Mario Party 7
10. Las cronicas de Narnia

PC

1. Warcarft 3
2. Oblivion
3. F.E.A.R
4. Quake IV
5. Spell Force 2
6. Civilization IV
7. Farenheit
8. Battlefield 2
9. Tomb Raider Legend
10. Los Sims 2

XBOX360

1. Call of Duty 2
2. Oblivion
3. Proyect Gotham 3
4. Quake IV
5. Kameo
6. Tomb Raider Legend
7. Fight Night 3
8. Condemned
9. Perfect Dark Zero
10. Dead or Alive 4

GB ADVANCE

1. Zelda: The Minish Cap
2. Castlevania Double Pack
3. Advance Wars 2
4. Metroid Zero Mission
5. Tales of Phantasia
6. Astro Boy
7. Gunstar Super Heroes
8. Super Mario Kart
9. Mario Power Tennis
10. Final Fantasy IV

PSP

1. GTA: Liberty City
2. Pro Evolution Soccer 5
3. Metal Gear Acid
4. Tales of Eternia
5. Out Run 2006

N-GAGE

1. Pathway to Glory 2
2. One
3. Ghost Recon
4. Tomb Raider
5. Splinter Cell: Chaos...

NINTENDO DS

1. Mario Kart DS
2. Metroid Prime Hunters
3. Animal Crossing
4. Nintendogs
5. Tetris DS


Baja


Sube



Nueva entrada


Igual



Re-entrada

CONSULTORIO

¿Tienes dudas que no te dejan dormir? ¿Has escuchado un rumor que no sabes si es cierto? ¡Nosotros te resolvemos tus preguntas!. Puedes enviárnoslas por e-mail a la siguiente dirección: consultorio@press-start.es. Las preguntas más interesantes serán publicadas en el próximo número.

Hola me llamo Enrique, estoy pensando en comprarme una consola, y estoy dudando entre Playstation2, PSP o Nintendo Ds. ¿Qué me recomendáis?

Bueno Enrique, sobre todo deberías decidir si quieres una consola portátil o una de sobremesa, una vez decidido esto la elección es más sencilla, si has elegido la opción portátil, simplemente debes elegir entre calidad gráfica, películas y música con PSP o bien juego táctil con 2 pantallas y micrófono con Ds, independientemente de la opción que elijas seguro que aciertas, las 3 son grandes consolas.

Hola Press Start, he visto por Internet que la Playstation 3 barata no llevará disco duro de serie. ¿Es eso cierto?

No es correcto, tanto la versión económica de Playstation 3 como la completa llevarán disco duro de serie, solamente difiere la capacidad, en uno serán 20 Gigas y en la otra 60 Gigas, de todas formas ojea la sección de noticias del E3 en nuestra revista y encontrarás toda la información referente a características técnicas de la consola.



Hola soy Fer de Alcorcon, quería preguntaros acerca de la consola portátil que quiere sacar Microsoft al mercado. ¿Qué se sabe?

De saberse no se sabe realmente nada, simplemente ha sido un rumor que ha corrido como la pólvora por internet, y se esperaba que se viera algo en el E3 pero como era de esperar, Microsoft lo ha desmentido completamente a través de uno de sus directivos. Ahora mismo están centrados completamente en Xbox 360, ¿Qué se este desarrollando una portátil? Puede ser, los fabricantes no paran de desarrollar productos que a veces ni si quiera no enteramos que han sido desarrollados, así que hasta que los de Redmon no digan lo contrarío, no existe tal portátil.

Buenas me llamo Marcos, me he comprado una PSP y me gustaría que me recomendarais algún juego para poder acompañarla.

Nos lo pones difícil Marcos, no nos dices que tipo de juegos te gustan, así que te diremos que juegos nos tienen enganchados a la PSP aquí en la redacción, Ridge Racer, Gta Liberty City , Lemmings y Pro Evolution Soccer son algunos de nuestros favoritos y como ves tienes de todos los gustos.

Hola, ¿Sabéis si el accesorio de PSP para poner la consola en el cristal delantero del coche, esta prohibido?

Vamos por partes, el accesorio en si es perfectamente legal y no está prohibido.
Puedes ponerlos en los cristales traseros del coche por ejemplo para que la disfruten amigos o hijos, otra cosa es ponerla delante, si reproduces una película y vas conduciendo, te pueden multar ya que puede distraerte mientras conduces, igualmente que si pusieras un dvd portátil, otra cosa es que la pongas y utilices el Gps que saldrá próximamente para PSP o lo utilices con el coche parado.

Holaaa ¿Creéis que merece la pena comprarse la PS2 ahora que en Noviembre llegará las PS3?

Sí merece la pena, PS2 ahora mismo dispone de un gran catálogo de juegos, además de los que tienen que llegar, de hecho si tienes dinero para ambas sería un buen anticipo de PS3.

He escuchado que van a salir Metal Slugs para Wii, ¿Es verdad?

Sí es totalmente cierto, Snk Playmore ha confirmado que la saga llegará a los mandos de Wii.



Hola me llamo Tamara, y me gusta mucho Tomb Raider, tengo un PC a 2.0Ghz, 512MB de Ram y una Gráfica de 128MB. ¿Me funcionará correctamente el Legends?

Hola Tamara, si te funcionará, no podrás poner al máximo los detalles gráficos, pero si vas a poder disfrutar de este magnifico juego.

Hola, soy Ruben, he visto que tanto el mando de Wii como el de Playstation 3 llevarán sensores de movimiento, ¿Ya se ha quedado el mando de mi nueva 360 obsoleto?

Es demasiado pronto para afirmar eso, el diseño del mando de Xbox 360 es muy bueno, vale que Nintendo y Sony han puesto el sensor, pero todavía es pronto para poder decir si el control de los videojuegos va a ser en un futuro por ese lado exclusivamente.

Hola, soy Pedro, os escribo desde Guadalajara, proximamente voy a comprar una X-box 360 ¿Esta prevista alguna bajada en el precio?

Microsoft ha declarado no tener intención de reducir el precio de la consola a corto plazo, y menos aún cuando no ha salido al mercado ninguna de sus rivales.

Tambien tengo pensado adquirir Nintendo DS lite, segun he escuchado, saldrá en Julio ¿correcto?

Pues como habras podido leer en este número, la fecha final es el 23 de Junio, y la tendrás disponible en 2 elegantes colores.



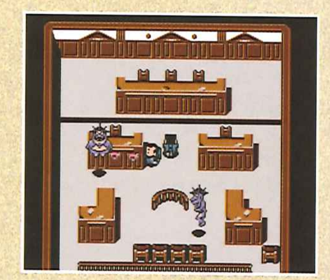


New Ghostbusters II

Cuando en tu casa ocurren fenómenos paranormales como puedan ser desplazamientos de objetos, puertas que se abren solas o lamentos a altas horas de la madrugada... ¿a quién debes llamar? Está claro, ¡a Los Cazafantasmas!

Todos recordaréis la mítica película de Los Cazafantasmas, dirigida por Iván Reitman. Un auténtico éxito de taquilla que se vería incrementado por su secuela, dando lugar a dos auténticos clásicos del cine de los 80´. Tal fue su éxito que salieron unos pocos juegos basados en tan particulares personajes para las plataformas de entretenimiento existentes en aquella lejana época. En este caso nos vamos a centrar en el fabuloso New Ghostbusters II de NES, desarrollado por Hal Laboratory en el año 1989.
Encendemos nuestra veterana Nintendo y aparece una sala de cine, con sus butaquitas, su telón, su pantalla... y de fondo... ¡El mítico tema musical de Ghostbusters!
De repente aparece Moquete atravesando la pantalla del cine, perseguido por Peter, Ray, Coon y Winston. Así comienza unos de los títulos con el que más ha disfrutado el redactor aquí presente en sus años mozos.

Pasada la pantalla introductoria aparece la de selección de personajes. Podemos elegir entre los 4 ya citados anteriormente y también podremos elegir a Louis, el personaje que encarna en el celuloide el actor Rick Moranis, mi favorito junto a Peter (Bill Murray). Bajamos la barra cual bomberos y aparecemos en unas oficinas infestadas de fantasmas. Comenzamos con 3 vidas. El más mínimo roce del fantasma con el personaje que estemos controlando hará que

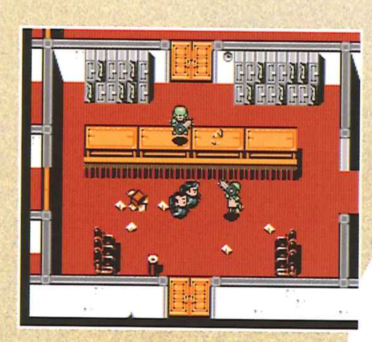


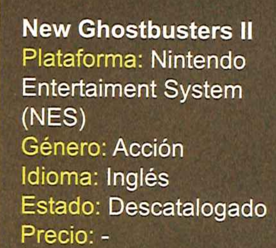


perdamos una vida, así que tendremos que tener especial cuidado de que corra el aire entre los entes y nosotros.
El concepto del juego era sencillo pero a la vez efectista en el apartado jugable. Un único jugador. Controlábamos a un cazafantasmas mientras que nuestro compañero que habíamos elegido previamente nos seguía automáticamente con el dispositivo encargado de capturar entes. Con un botón lanzamos la descarga eléctrica encargada de paralizar al fantasma y con el otro soltamos el dispositivo para su captura.

Gráficamente, el cartucho se mostraba muy atractivo para la época, con personajes cabezones los cuáles desfilaban por escenarios fácilmente reconocibles para quienes hayan visto la película. La perspectiva aérea nos permitía ver a los enemigos que se encontraban en pantalla. Debíamos eliminar a todos los fantasmas de una dependencia para acceder a otra. Si bien había fantasmillas muy fáciles de atrapar, también los había cuyo patrón de ataque nos lo ponía algo más difícil. Los sustos estaban garantizados con este título, ya que los fantasmas podían surgir a través de un aparentemente "vacío" retrete. Lo realmente "chungo" venía con los enemigos finales. Aquí la estrategia era fundamental para capturar a estos "seres" para siempre.

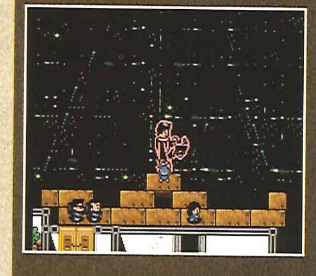
El apartado sonoro era más bien discreto, tirando a monótono. Lo mejor era bajar el volumen para evitar dolores de cabeza.
En definitiva, se trataba de un juego cuya principal virtud era su estupenda jugabilidad y fidelidad con el film. Una partida más que recomendable, sin duda.
En resumen, un notable título bastante innovador para la época que merece ser rescatado del baúl de los recuerdos.



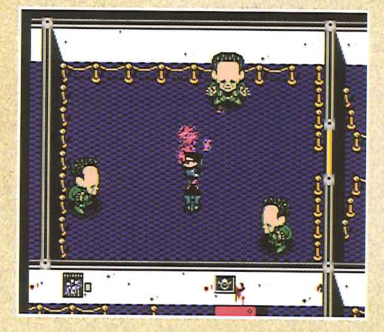


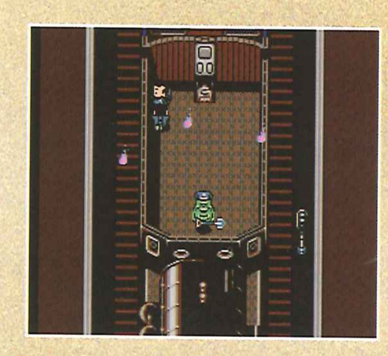
New Ghostbusters II
Plataforma: Nintendo Entertaiment System (NES)
Género: Acción
Idioma: Inglés
Estado: Descatalogado
Precio: -

Sugiérenos juegos para analizar en esta sección, escribenos un e-mail a: revista@press-start.es











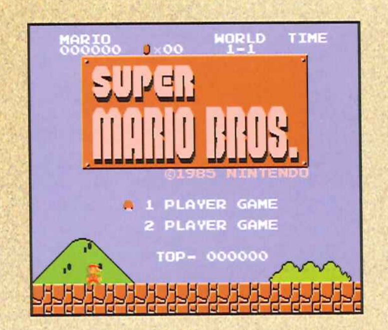
Elevada jugabilidad.
Gráficos desenfadados.

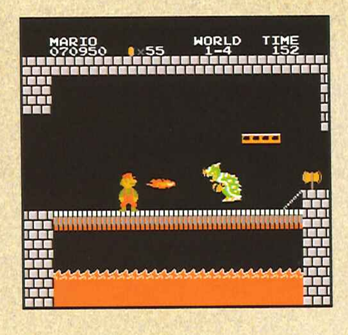


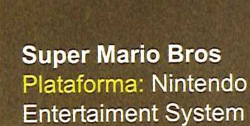
Música monótona, incluso irritante.
Escaso número de "continues".

Super Mario Bros

El año 1985 fue, es y será recordado como el año en el que nació el género de las plataformas. Quién le iba a decir al por aquel entonces joven diseñador Shigeru Miyamoto que su "rompedor" videojuego "Super Mario Bros" se iba a convertir en el más vendido de la historia, superando ampliamente las 10 millones de copias vendidas solamente en Japón y USA.







En 1987 aterrizó en el continente europeo, donde su acogida volvió a ser espectacular. Mario se convirtió, gracias a este título, en un auténtico icono de los videojuegos. Gran culpa del éxito que tuvo la NES en aquellos dorados años la tiene este "bigotudo" personaje. Hoy en día Mario no sólo sigue vivo, sino que le auguro una vida eterna. Digo esto porque nunca antes un personaje había calado tanto en la sociedad como Mario. Según estudios, ni el mismísimo Pato Donald.

Sonic, Megaman, Lara Croft, Crash Bandicoot... el mundo de los videojuegos está lleno de héroes carismáticos pero no llegan, y sinceramente no pienso que lleguen, a superar en carisma a la ya familiar, y entrañable, figura oronda de Mario.

La historia de "Super Mario Bros" es, o debería ser, por todos conocida.
El Reino de los Champiñones ha caído bajo los efectos de una tribu de brujos, los temidos Koopas. Sus habitantes han sido convertidos en piedras y ladrillos. Únicamente la princesa, de nombre Peach, puede romper el maleficio en el que se haya sumido el reino. Por desgracia el Rey de los Koopas, el malísimo Bowser, la tiene secuestrada en su fortaleza. A través de una cañería llega el mensaje de socorro de la princesa a los oídos de los hermanos Mario y Luigi, los cuáles no dudan en adentrarse en "tan peculiar" reino para prestar su ayuda desinteresada.

Este título fue pionero en ofrecernos 32 niveles diferentes divididos en 8 mundos (4 niveles por mundo). En ellos se nos obligaba a dar grandes saltos sobre plataformas móviles, a nadar en aguas infestadas de medusas o atravesar misteriosos pasajes subterráneos.

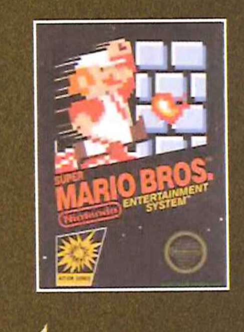
¿Cómo unos simples fontaneros del mundo exterior podían hacer frente a las temidas filas enemigas del poderoso Rey Bowser? Os preguntaréis.
Pues si Popeye recurría a las espinacas para obtener una fuerza descomunal, Mario (ó Luigi) recurrían a unas setas mágicas encerradas en cajas doradas con una marca de interrogación. Mario crecía, saltaba más y se hacia más fuerte. Se convertía en Super Mario.
Además de estas setas podíamos encontrar una curiosa flor, denominada "Flor de Fuego" la cual proporcionaba a nuestros héroes la capacidad de lanzar bolas de fuego contra sus enemigos. En caso de ser golpeados por un enemigo perdíamos los superpoderes y si volvíamos a ser golpeados perdíamos una vida.
Pero no todo podían ser dificultades.
Si conseguíamos reunir 100 monedas de oro que podíamos encontrar repartidas por el escenario ganábamos, además de puntos, una valiosa vida extra. Otra manera de conseguir una vida extra era cogiendo una seta verde. Para facilitarnos aún más la tarea podíamos encontrar en determinadas fases unas tuberías secretas, las cuáles nos permitían "saltarnos" algún que otro nivel.

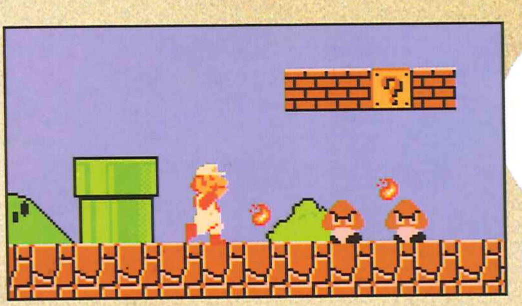
En el último nivel de cada mundo teníamos que atravesar una fortaleza llena de trampas y lava para llegar hasta el "falso" Rey Bowser que nos esperaba en un puente, el cual teníamos que cruzar para arrojarle a la lava. Cada Bowser que encontrábamos era más complicado de derrotar, siendo el octavo (y verdadero) el más "chungo", aquel que tenía a la princesa cautiva.

Conclusión
Todo un clásico de los videojuegos y, como tal, merece ser jugado y rejugado ya que posee un encanto, un aroma especial, un "sabor" único digno de ser "degustado" por los mejores "paladares". Especialmente, aquellos "paladares" que en la década de los 80´ se fueron desarrollando tras muchas horas de juego frente a las clásicas recreativas de entonces o frente a grandes plataformas de entretenimiento como podían ser la mítica Atari 2600 o la propia NES.
No debemos renunciar a nuestras raíces, a nuestros orígenes. En el mundo de los videojuegos tampoco. El género de las plataformas se lo debe todo a Mario y al Sr. Shigeru Miyamoto. Un hombre adelantado a su tiempo. Un "visionario" del entretenimiento que, hoy en día, sigue innovando en el difícil y competitivo mundo de los videojuegos. Desde aquí le damos las gracias, Sr. Miyamoto. Gracias por hacernos disfrutar como niños con sus magistrales juegos.

Super Mario Bros
Plataforma: Nintendo Entertaiment System (NES)
Género: Plataformas
Idioma: Inglés
Estado: Descatalogado
Precio: -

Sugierenos juegos para analizar en esta sección, escribenos un e-mail a: revista@press-start.es







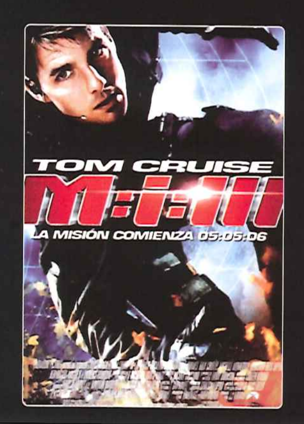
Pionero de las plataformas de scroll lateral en 2D.
Gran jugabilidad.



Los saltos, en ocasiones, no son del todo precisos
Ahora se nos hace bastante corto.







Dirección: J.J. Abrams.
País: USA.
Año: 2006.
Duración: 126 min.
Género: Acción, thriller.
Interpretación: Tom Cruise (Ethan Hunt), Philip Seymour Hoffman (Owen Davian), Ving Rhames (Luther), Billy Crudup (Musgrave), Michelle Monaghan (Julia), Jonathan Rhys Meyers (Declan), Keri Russell (Lindsey), Maggie Q (Zhen), Laurence Fishburne (John Brassel).
Guión: Alex Kurtzman, Roberto Orci y J.J. Abrams; basado en el guión de Bruce Geller para la serie de televisión "Misión imposible".
Producción: Tom Cruise y Paula Wagner.
Música: Michael Giacchino.
Fotografía: Dan Mindel.
Montaje: Maryann Brandon y Mary Jo Markey.
Estreno en USA: 5 Mayo 2006.

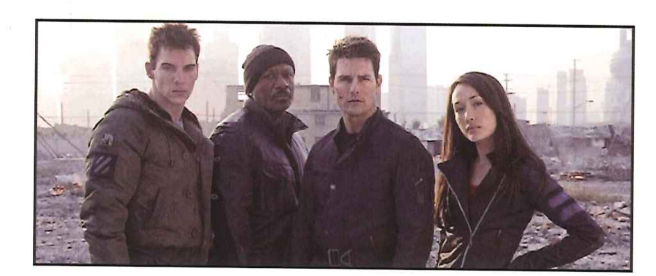
De nuevo el señor Cruise vuelve al ataque con el agente del FMI Ethan Hunt en la tercera parte de Misión Imposible. Una película llena de acción, saltos y explosiones con argucias y maquillajes imposibles como su título indica, pero esta vez vemos en el agente y en el transcurso de la película un desarrollo más sensible, un giro hacia el punto de vista humano, más que el de la propia misión que las Fuerzas de Misión Imposible (FMI) siempre realizan.

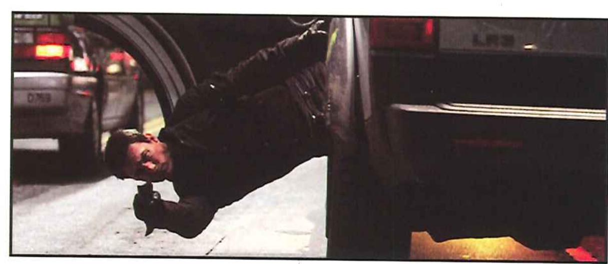
Esta nueva visión mas personal e intima mostrándonos los sentimientos del agente Hunt frente a sus compañeros y también de forma más acusada a su novia y por supuesto un malo malísimo, el señor Owen Davian interpretado por el oscarizado Philip Seymour Hoffman (Truman Capote) que mantiene al espectador en la silla pegado a través de mostrar la historia mediante "flashback" , o lo que es igual, un adelante y atrás en la historia.

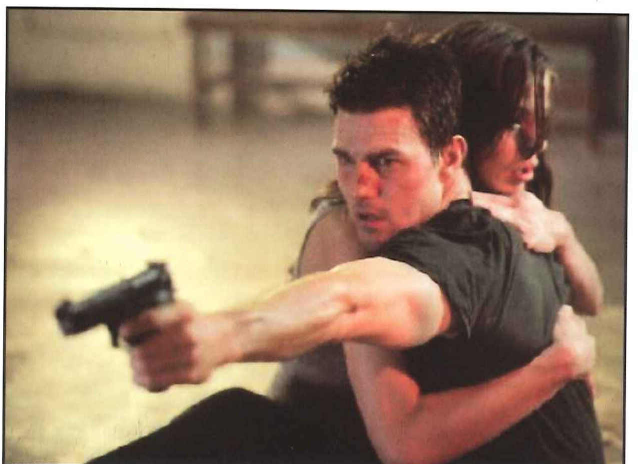
En esta tercera parte el Señor Hunt tendrá que buscar un artefacto llamado "pata de conejo", no con el fin de salvar, no a su país de una amenaza, ni tampoco de eliminar a un archienemigo o traidor, sino para salvar la vida de su novia Julia interpretada por la actriz Michelle Monaghan.

Es una película de tensión y ritmo trepidante como las dos anteriores pero en esta el plano "sentimentaloide" está más visible que las anteriores y ello es debido a la mano magistral de su nuevo director como es J.J.Abrams responsable de series de éxito como Pérdidos y Alias, en las que hay acción pero con marcada vida del personaje, un pasado, un futuro, una vida sentimental y es que a este director le gusta que las escenas de acción sean reales nada de ordenador o cuanto menos mejor y eso a Tom le pone y sino mirar la escena del coche.

Aunque no esté a mi gusto a la altura mas que técnica, de efectos que la segunda dirigida por John Woo tenía y la intrínseca trama de la primera del señor De Palma, en esta última entrega se nos muestra un hacer mas personal y realista.
Como película no está mal, hay de todo, aunque quizás peca de poca historia argumental y originalidad, aunque, que se le va a pedir a una película de acción pura y dura. Está bien, es amena y con ello no doy publicidad a nadie.





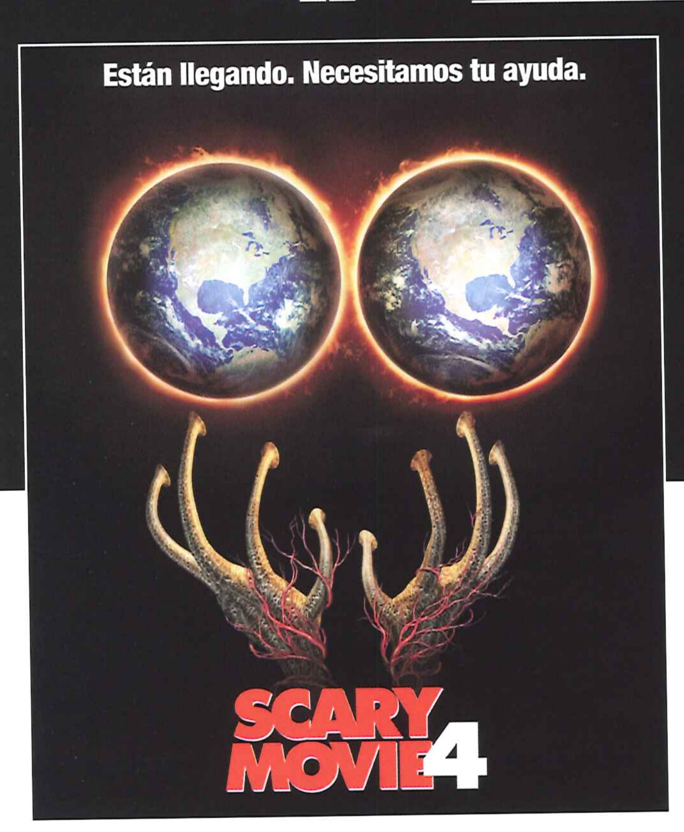






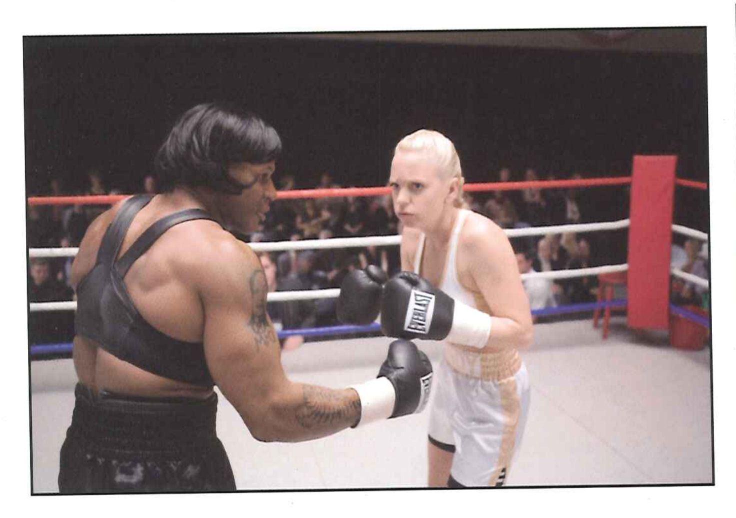


SCARY MOVIE 4
¡Ya falta muy poco!



De vuelta está la nueva película de Scary Movie, famosa por las desternillantes parodias de películas de terror (Y algunas que no son de terror todo hay que decirlo). En esta ocasión algunas de las elegidas han sido Saw, Saw II, El Bosque, Million Dollar Baby, La Guerra de los Mundos, etc. Eso sí, para poder disfrutar de esta película habrá que esperar a finales de Julio. Para haceros la espera más corta os dejamos unas imágenes que hablan por sí solas.





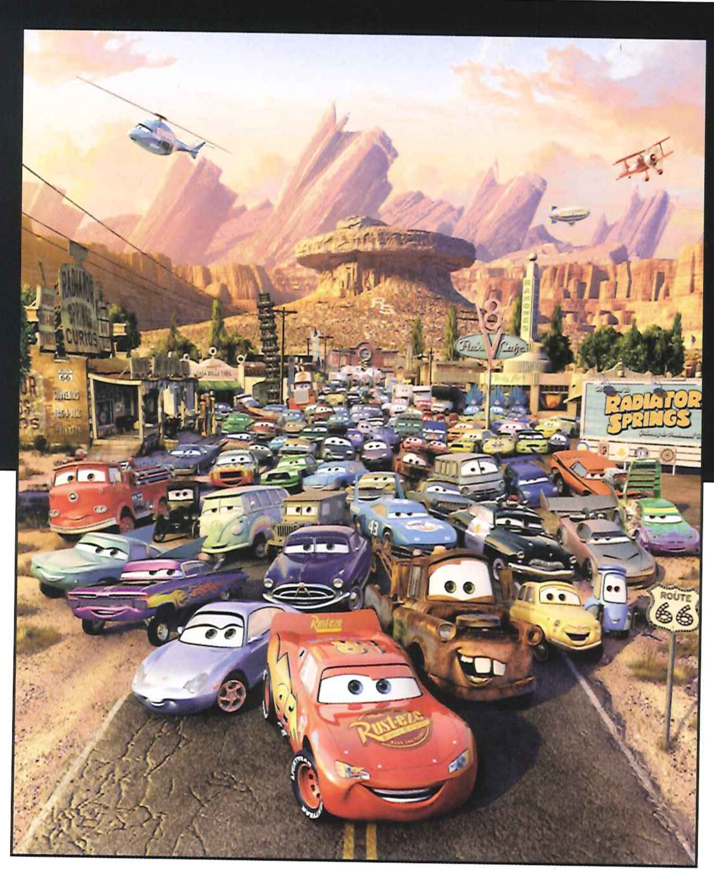








CARS
¡Agárrate que vienen curvas!.

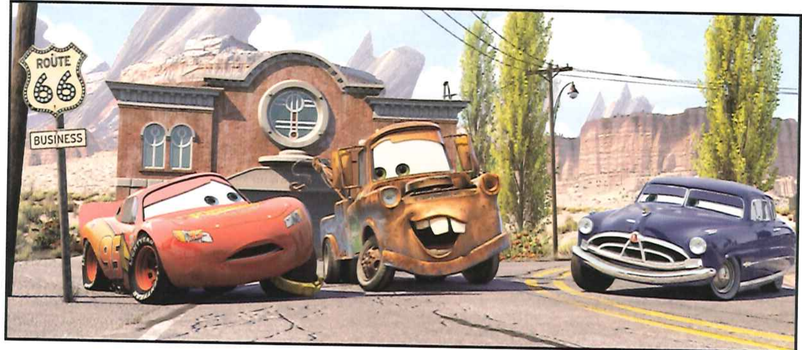


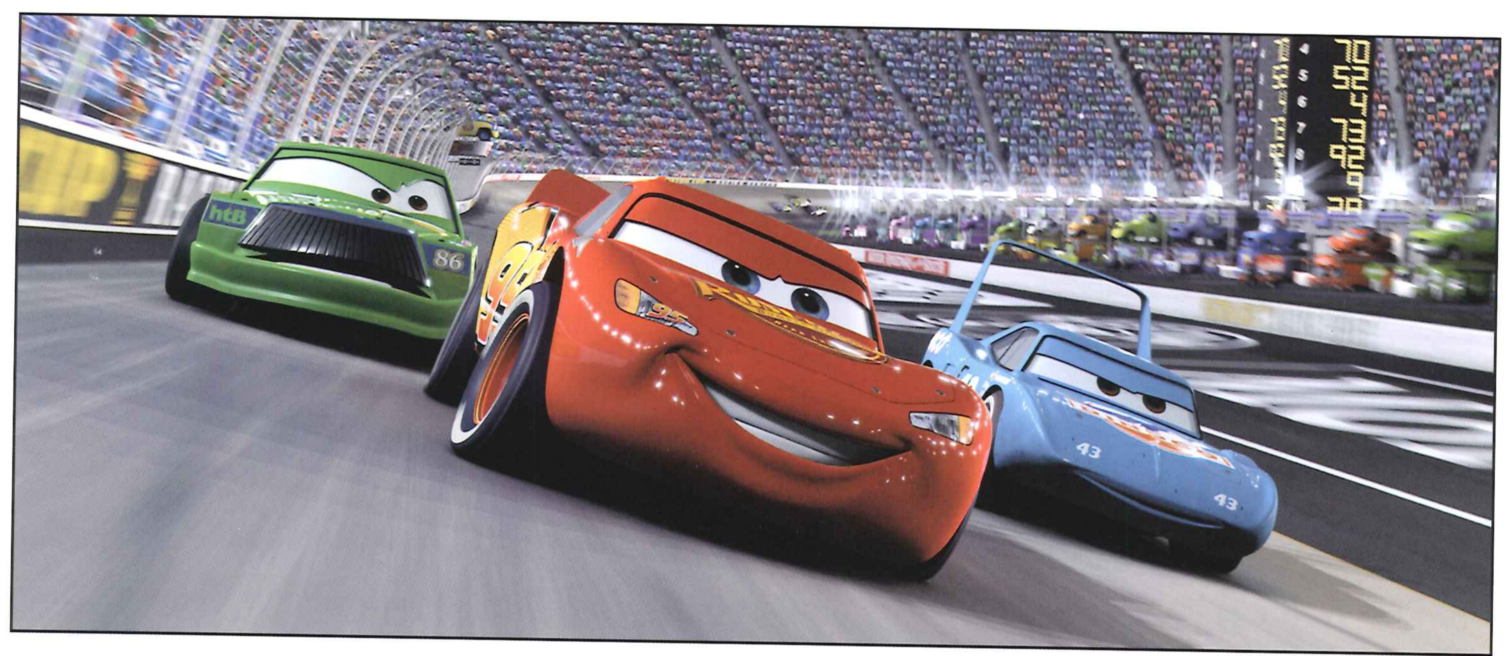
El 7 de Julio marcarlo en vuestros calendarios ya que ese día se estrenará en las grandes pantallas de todo el país Cars, la nueva película de animación de Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios,esta vez nos presentarán una comedía ambientada en el mundo automovilístico. McQueen, un coche de carreras e inexperto se encontrará perdido en una ciudad fantasma de la Ruta 66 cuando se disponía a asistir al campeonato de la copa Pistón.

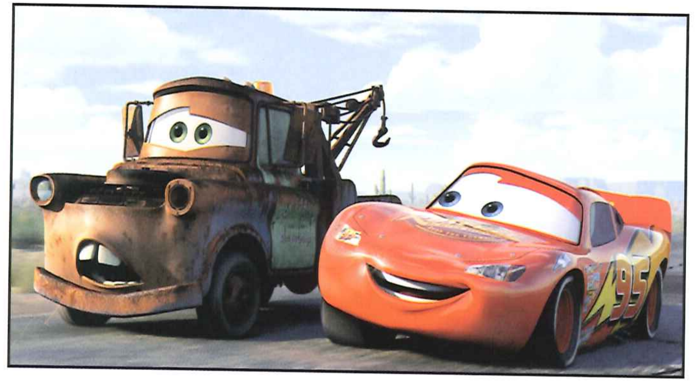
En está ciudad conocerá a unos originales personajes, que le enseñarán que en la vida hay cosas más importantes que conseguir premios, fama y patrocinios.

Como dato, Fernando Alonso prestará su voz para la adaptación al español.

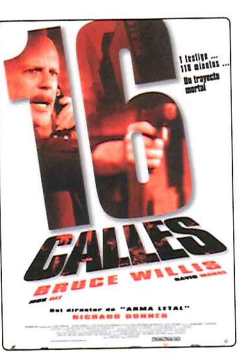
Os dejamos un adelanto en imágenes, ya sabéis, para disfrutarla sólo hay que esperar al veranito…











CINE

Título original: 16 Blocks
Título: 16 Calles.
Año: 2006
Duración: 101 min
Estreno en España: 12-04-2006
Estreno en USA: 03-03-2006
Director: Richard Donner
Reparto: Bruce Willis, Mos Def, David Morse, Alfre Woodard, Nick Alachiotis, Cylk Cozart, Tig Fong, Eli Harris
Guión: Richard Wenk
Música: Klaus Badelt
Productora: Millenium Films
Género: Acción - Thrille

Sinopsis:

A primera hora de la mañana y como de costumbre, el detective de la policía de Nueva York Jack Mosley empieza su jornada habitual, como la de todos los dias. En esta ocasión es escoltar a un delincuente desde la celda al juzgado, a 16 calles de distancia, hasta hay todo normal. Cuando Jack, mete al delincuente en el asiento trasero de su coche y se dispone a atravesar Nueva York en hora punta de la mañana y con una resaca de mil demonios, para no variar, no se percata que le sigue una furgoneta.

Jack decide hacer una parada para desayunar ante una tienda de licores y comprar algo. De repente Eddie, nuestro delincuente que está esperando dentro del coche, se encuentra con una pistola apuntando a su cabeza. Cuando, el detective Jack aparece justo a tiempo de evitar la tragedia y mata a uno de los dos asaltantes,que iban en la furgoneta dejando escapar al otro. Cuando Jack llama pidiendo refuerzos, los primeros en aparecer en el lugar son el detective de homicidios Frank el jefe, junto a su equipo. Eddie se queda petrificado: cuando se percata que uno de los detectives del equipo de homicidios es el hombre contra el que debe testificar.



DVD

TÍTULO: Underworld: Evolution
TÍTULO ORIGINAL: Underworld: Evolution
FECHA DE ESTRENO EN EE.UU: 20 - 01 - 2006
FECHA DE ESTRENO EN DVD: 03 - 02 - 2006
DISTRIBUIDORA: Filmax
DURACIÓN: 103 min.
DIRECTOR: Len Wiseman
REPARTO: Kate Beckinsale, Michael Sheen, Scott Speedman, Shane Brolly, Bill Nighy, Derek Jacobi.
GÉNERO: Ciencia Ficción

Sinopsis:

Seguimos con la misma lucha desde hace siglos entre vampiros y hombres lobos. Pero esta vez hemos aumentado en grados de violencia.
Ha nacido una nueva raza en nada comparable a ninguna otra conocida hasta la fecha

Selene traicionada por los de su propio clan, es una guerrera vampiro,en busca de venganza. Para ello, decide descubrir la verdad sobre la identidad del primer inmortal verdadero. Donde descubre que no es Marcus como hasta la fecha se creia, el rey de los vampiros , sino Alexander Corvinus, padre de este y de su hermano gemelo William.

Selene y el híbrido Michael, protagonistas de un amor prohibido, lucharán juntos contra el poderoso Marcus, quien está decidido a liberar a su hermano preso y usar la sed de sangre de éste para llegar a dominar el mundo.

DVD

TÍTULO: Doom
TÍTULO ORIGINAL: Doom
FECHA DE ESTRENO EN EE.UU: 2005
FECHA DE ESTRENO EN DVD: miércoles 03 mayo, 2006
DISTRIBUIDORA: Universal
PRODUCTORA: Universal Pictures
DURACIÓN: 115 minutos.
DIRECTOR: Andrzej Bartkowiak
REPARTO: Dwayne "The Rock" Johnson, Karl Urban, Rosamund Pike
GÉNERO: Accion.

Sinopsis:

Basada en el mundialmente conocido videojuego "Doom". Es una terrorífica aventura de ciencia ficción, que transcurre en la estación de investigación Olduvai, en Marte, en la que ha ocurrido una incidencia realmente grave. Se han cancelado los experimentos y se han interrumpido las comunicaciones. Los pocos mensajes que consiguen llegar a su destino son bastante inquietantes.

Se ha declarado una cuarentena de nivel 5 y los únicos individuos autorizados para intentar entrar o salir del recinto son los miembros del RRTS un Escuadrón táctico : un grupo de curtidos marines armados hasta los dientes con toda la munición necesaria para neutralizar a cualquier enemigo. O es lo que piensan

Los investigadores de la estación del Planeta Rojo han abierto una puerta, dentro de sus investigaciones y por ella sólo se llega al infierno. Una legión de criaturas de incierto origen acecha en cada rincón y ronda por los innumerables despachos y túneles de la estación, matando a todo el que encuentran.
Tras sellar el portal que comunica con la Tierra, Sarge y su banda de mercenarios deben recurrir a todo su arsenal y a algunas armas que encuentran por el camino para cumplir la orden que han recibido: nadie puede salir de allí con vida. Pero las cosas no son como uno quiere siempre.



DVD

TÍTULO: El hombre del Tiempo
TÍTULO ORIGINAL: The Weather Man
FECHA DE ESTRENO EN EE.UU: 2005
FECHA DE ESTRENO EN DVD: miércoles 03 mayo, 2006
DISTRIBUIDORA: Paramount
DURACIÓN: 102 min
DIRECTOR: Gore Verbinski
REPARTO: Nicolas Cage, Michael Caine, Hope Davis, Gemmenne de la Peña, Nicholas Hoult, Michael Rispoli, Judith McConnell, David Darlow
GÉNERO: Drama.

Sinopsis:

David Spritz es el hombre del tiempo de una televisión local, el más conocido de Chicago al que le llega la oportunidad y le pueden fichar para una de las cadenas nacionales,"Hello America", esto sería ponerle, encima de todo, en un sitio muy cómodo , como lo que conlleva un aumento de sueldo y lujos.

Hasta ahí bien, pero por otra parte, su vida personal cambia a peor con la misma rapidez que el tiempo. Un divorcio difícil, la enfermedad de su padre y los problemas con sus hijos, en especial con su hija, a la cual le intenta imponer sus aficiones, tienen a nuestro meteorólogo en vilo.Llegamos incluso a tener pena por el, ya que todo lo que hace , cuanto más empeño es peor. Mientras intenta hacerse con la situación, David empieza a darse cuenta de que la vida, al igual que el tiempo, es de lo más imprevisible.





DVD

TÍTULO: En La Cuerda Floja
TÍTULO ORIGINAL: Walk the Line
FECHA DE ESTRENO EN EE.UU: 2005
FECHA DE ESTRENO EN DVD: 31-05-2006
PRODUCTORA: 20th Century Fox
DURACIÓN: 135 min.
DIRECTOR: James Mangold
REPARTO: Joaquin Phoenix, Reese Witherspoon, Ginnifer Goodwin, Shelby Lynne, Robert Patrick, Dan Beene, Larry Bagby
GUION: James Mangold, Gill Dennis
MUSICA: T-Bone Burnett (Canciones: Johnny Cash)
GÉNERO: Drama - Musical

Sinopsis:

En 1955, un tosco individuo, guitarra al hombro, que se llamaba J.R. Cash, entró en los estudios de grabación Sun, en Memphis, los cuáles se harían muy pronto sumamente célebres. Pero antes de esto estuvo recogiendo algodón, fue vendedor ambulante y sirvió para la Fuerza Aérea. Fue la voz de la rebelión que cambió la cara del rock and roll. Uno de los primeros rebeldes de la historia moderna.

Fue un momento que dejaría una huella indeleble en la cultura americana. Cash cantaba canciones cargadas de dolor en el alma y ganas de sobrevivir; temas vigorosos, llenos de autenticidad y que eran diferentes a cualquier otra cosa que se hubiera escuchado con anterioridad.
Ese día marcó el comienzo de la electrizante y precoz carrera de Johnny Cash. Como pionero de un sonido tremendamente original que marcó el camino a futuras estrellas del rock, el country, el punk, el folk y el rap, Cash comenzó una abrupta peripecia de transformación personal. En la etapa más volátil de su vida, pasó de ser una estrella del pop con tendencias autodestructivas a convertirse en el icónico "Hombre de Negro" enfrentándose a sus demonios, luchando por el amor que le redimiría y aprendiendo a caminar por la afilada línea que separa la destrucción de la redención.
Consiguió todo esto antes de los 30 años y su nombre era Johnny Cash.



DVD

TÍTULO: Sophie Scholl. Los Últimos Días
TÍTULO ORIGINAL: Sophie Scholl - The Final Days
FECHA DE ESTRENO EN EE.UU: 2005
DISTRIBUIDORA: DeAPlaneta
DURACIÓN: 117 min.
DIRECTOR: Marc Rothemund
REPARTO: Julia Jentsch, Alexander Held, Fabián Hinrichs
MUSICA: Reinhold Heil, Jonny Klimek
PRODUCTORA: Zeitgeist Films
GÉNERO: Drama

Sinopsis:

Alemania, en la ciudad de Munich, año1943, cuando Hitler está derribando, matando y quemando Europa, un grupo de jóvenes, en su mayoria estudiantes universitarios, ven en la resistencia como única vía efectiva para combatir a los nazis, e intentar frenar la máquina de matar que es Hitler. Se forma entonces"La rosa blanca", un movimiento de resistencia dedicado a la caída del Tercer Reich. Sophie Scholl es la única mujer del grupo. Sophie y su hermano Hans son sorprendidos distribuyendo panfletos contra la guerra, en la universidad y se los llevan arrestados.

Desde entonces, el interrogatorio de Sophie por el oficial de la gestapo, Mohr se desarrolla en un intenso duelo psicológico, donde llega ya a rozar lo imposible. Ella miente y niega, desesperada por proteger a su hermano y salvarlo junto al resto de compañeros. Movido por el valor infrecuente de Sophie, Mohr fascinado con la valentía de la joven, decide incluso en darle una salida, y salvarse ella si delata a sus compañeros, pero ella prefiere la muerte.

UNA HISTORIA DE VIOLENCIA

DVD

TÍTULO: **Una Historia de Violencia**
TÍTULO ORIGINAL: A History of Violence
FECHA DE ESTRENO EN EE.UU: 2005
DISTRIBUIDORA: TriPictures
DURACIÓN: 96
DIRECTOR: David Cronemberg
REPARTO: Viggo Mortensen (Tom Stall), Maria Bello (Edie Stall), Ed Harris (Carl Fogarty), William Hurt (Richie Cusack), Ashton Holmes (Jack Stall), Stephen McHattie (Leland Jones), Heidi Hayes (Sarah Stall), Greg Bryk (William "Billy" Orser), Peter McNeill (Sheriff Sam Carney).
Guión: Josh Olson
Música: Howard Shore
Productora: New Line Cinema

Sinopsis:

El thriller que tenemos entre manos transcurre en la pequeña ciudad de Millbrook, donde vive Tom Stall, junto a su mujer y sus dos hijos llevando una vida de fábula. Hasta que esto se ve interrumpido en una noche cuando frustra un violento intento de robo en su restaurante.

Tom se da cuanta del peligro y salva a sus clientes y amigos que alli estaban esa noche, para ello se ve obligado a matar en defensa propia a dos criminales que a su vez estaban buscados por la justicia.

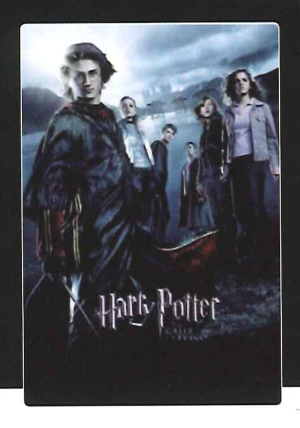
Debido a esto le consideran un héroe, pero en realidad la vida de Tom cambia de la noche a la mañana y de repente se encuentra convertido en el centro de atención de todos los medios de comunicación. Incómodo con esta fama no buscada, intenta volver a su vida normal, pero le es imposible, mas ahora que un hombre amenazante y misterioso llega a la ciudad para enfrentarse a él , pensando que es otra persona, con la que tiene una cuenta pendiente del pasado.

Mientras Tom y su familia luchan contra este mal entendido de identidad de identificación e intentan afrontar la transformación de sus vidas, se verán obligados a plantear sus relaciones.



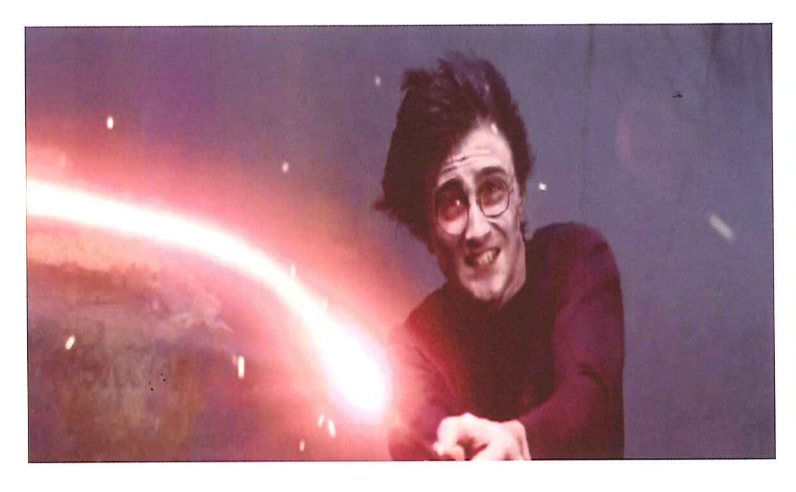


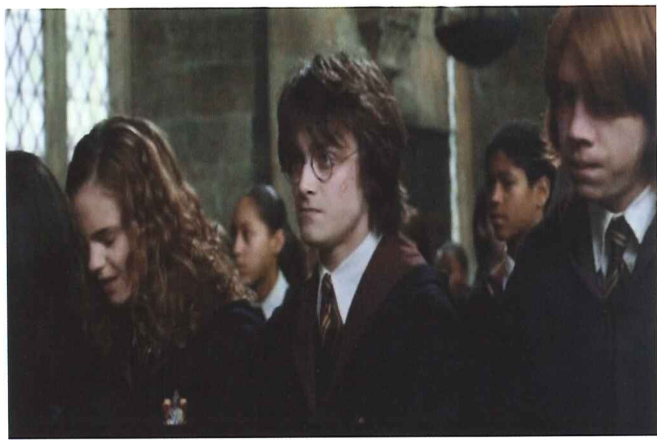
Harry Potter y el Cáliz de Fuego



Harry Potter y el Cáliz de Fuego
T.Original: Harry Potter and the Goblet of Fire
País y año: EE.UU. - 2005
Dirección: Mike Newell
Productora: Warner Bros. Pictures
Actores: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, David Bradley, John Cleese, Alan Rickman, Robbie Coltrane, Richard Griffiths, Jason Isaacs, Maggie Smith, Fiona Shaw, Julie Walters, David Thewlis, Timothy Spall, Michael Gambon, Brendan Gleeson, Katie Leung, Robert Pattinson, Clémence Poésy, Frances De La Tour, Roger Lloyd-Pack, Pedja Bjelac, Jeff Rawle, David Tennant, Stanislav Ianevski, Ralph Fiennes, Miranda Richardson
Duración: 150 min.
Género: Aventuras

Tras su estreno en la gran pantalla, llega a nosotros la tan deseada adaptación de la cuarta novela de JK Rowling esta versión es, mas que infantil, adolescente, un nuevo manual para todos aquellos aprendices de brujo y una referencia más del cine fantástico en DVD me refiero a “Harry Potter y el cáliz de fuego”. Con una presentación sencilla y también con edición especial de dos discos, película y extras.
En él se narran de nuevo las intrépidas aventuras de un adolescente Harry Potter con 14 años inmerso en un mundo de mágia, intriga, peligro, odio y diversión en el colegio de magia Hogwarts, este será el cuarto curso y también obviamente la cuarta película al uso de una serie que ya va por seis volúmenes escritos.
En esta cuarta película se nos sumerge en el mundo mas tétrico de la magia, en la competitividad del juego que es el guión centra, el colegio, en esta ocasión se convierte en la sede del evento mas importante en el mundo de la mágia que es el Torneo de los 3 Magos, pero hay más, una pérfida traición y la trama tan recurrida en las otras, pero aquí mas visible que es el peligro del retorno del mago oscuro Lord Voldemort.
Pero si esta trama no es suficiente, el director junto con el guionista y el productor introducen mas retos en la forma de contarnos esta nueva aventura llena de efectos especiales, nuevas criaturas, nuevos personajes y un final que para los que ya han leído el libro o visto la película en el cine, les habrá parecido lógico, frente a las anteriores películas, pues es una evolución clara. Con todo esta versión para DVD, nos deja un magnífico sabor de boca.
Una nueva película del señor Potter más madura con tintes cada vez más oscurantistas, siniestros pero con un marcado afán de superación, de logros y de camaradería que está muy presente en el transcurso del film.
Igualmente es muy visible ese crecimiento no sólo en el actor, lo cual es claro, el tiempo pasa para todos, sino en la madurez del personaje, ya imbuido en los aspectos típicos de la adolescencia, el rubor, la indecisión a la hora de tomar pareja muy patente en el baile.





Por último destacar que ese marcado oscurantismo, y las imágenes a veces subidas de tono, desde el punto de vista humano, y quiero decir esto porque es una película orientada a todos los públicos también el infantil que es el que mas sigue esta saga, pues no es tan infantil, o por lo menos yo no lo veo como tal. Quizás este seria un tirón de orejas hacia la productora en la forma de plasmar la obra, o tal vez una critica a su escritora, bueno en vuestras manos lo dejo es una opinión, por supuesto la mía, tan válida o tan nula como otras.
Como en todas las ediciones especiales lo mejor está en el dos, los extras, y esta no iba a ser menos , los extras son de órdago puesto que se recrea toda la trama de la película en un juego interactivo en el que tu serás el protagonista y vivirás las emociones tanto en tu DVD como en tu PC, puesto que lleva unas sorpresitas mágicas visibles únicamente en tu ordenador.
Este segundo DVD exclusivo de la edición especial se configura como un viaje y las cuatro pruebas que Harry tiene que superar en la película, cada prueba consta, a demás del juego de partes adicionales como comentarios, trailer, escenas eliminadas y ampliadas, el baile de navidad, etc.
En conclusión es un DVD, que creo es magnifico en ejecución, planteamiento y diversión, aunque la película es para adeptos al cine fantástico, de efectos y criaturas, pero no es un peliculón, aunque tenga que pedir perdón a todos los fans y seguidores del señor Potter. ¡ah cuidado con la copa y el señor oscuro, hasta otro movimiento de varita!.

ESTRENOS DVD



KING KONG

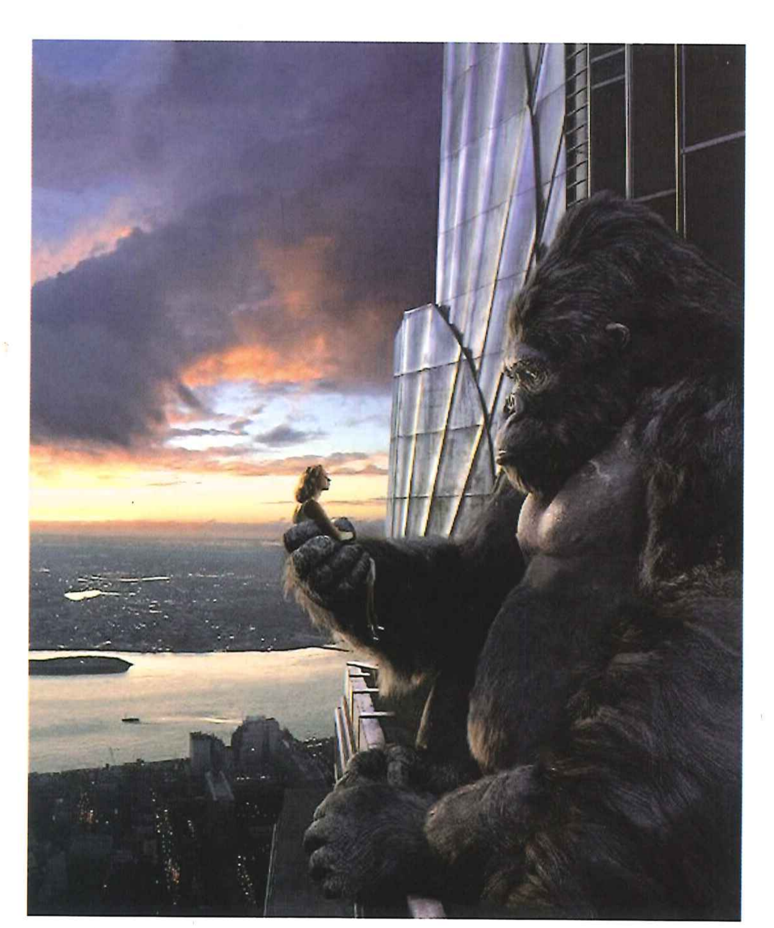


King Kong
T. Original: King Kong
País y año: EE.UU., Nueva Zelanda - 2005
Dirección: Peter Jackson
Guión: Peter Jackson, Fran Walsh y Philippa Boyens.
Producción: Peter Jackson, Fran Walsh, Jan Blenkin y Carolynne Cunningham. Música: Howard Shore
Fotografía: Andrew Lesnie
Música: Howard Shore
Actores: Lobo Chan, Adrien Brody, Jack Black, Andy Serkis, Jamie Bell, Colin Hanks, Kyle Chandler, Thomas Kretschmann, Evan Dexter Parke, John Sumner, Naomi Watts
Duración: 180 min.
Género: Aventuras

De nuevo vuelve Peter Jackson a las pantallas, tras ganar tres Oscar con la última parte de El Señor de los Anillos, El Retorno del Rey, aporta una nueva visión del film del gorila gigante más famoso dentro de la pantalla, King Kong que es capturado de su mundo para llevarle a la civilización.
Donde de nuevo Peter con una súper producción de la que sale airoso y con sobresaliente, tanto en lo económico como con la critica.

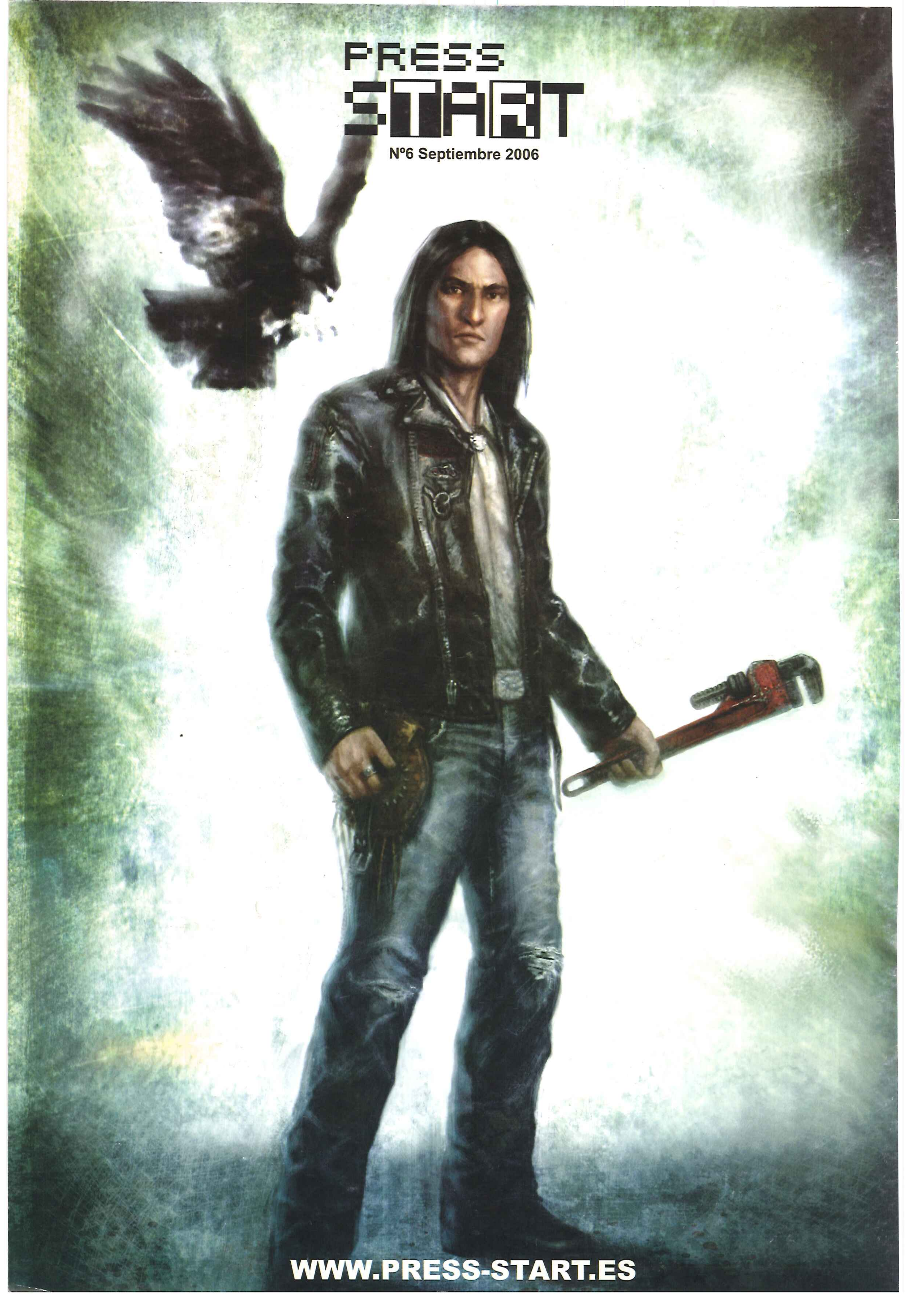
Solamente hay que ver su maestría en las primeras imágenes del film, en esos minutos en los que nos muestra con sutileza la situación del Nueva York de esa época, para a partir de ahí empezar a formar esta historia, que ya se ha convertido en todo un clásico.

El principal acierto es además de contar con una gran plantilla de actores, juntarse con gente de talento. Desde el reparto encabezado por Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody hasta James Newton Howard componiendo la banda sonora. Hablando de equipos, el de efectos especiales tiene un gran peso en la película. He de decir que hay determinados momentos en que se me hacían evidentes algunos planos manipulados, es decir que se nota que no era real ni mucho menos, pero bueno, a su favor hay que decir que hay otros que son simplemente impresionantes e impactantes, lo que es lo mismo, hacer una película con dinero en el bolsillo.
La escena más sorprendente es la parte final en el Empire State en la que se siente el vértigo de estar ahí arriba y todo el ataque aéreo que está mostrado de una forma impecable y que hace que vivas el momento, como si te estuvieran a ti disparando. Sin duda esta última versión de King Kong es la película trabajada, pero creo que no será la última, ya que es un filón.








PRESS
START
Nº6 Septiembre 2006
WWW.PRESS-START.ES

¿Quieres recibir PRESS START directamente en tu domicilio?

Suscríbete ¡YA!





TANTO SI ERES UN PARTICULAR COMO SI TIENES UNA EMPRESA Y QUIERES DISPONER DE REVISTAS PARA TUS CLIENTES, EN PRESS START TE LO PONEMOS FÁCIL.

PÍDENOS INFORMACIÓN: SUSCRIPCIONES@PRESS-START.ES

¡TAMBIÉN PUEDES CONSEGUIR NÚMEROS ATRASADOS!

